MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH

6,50 zł

4 '98

INDEKS: 322954

TOONS
PARANOIA
WILKOŁAK
EARTHDAWN
WARHAMMER
ZEW CTHULHU
KRYSZTAŁY CZASU

ISSN 1230-91097






EARTHDAWN
2...
Zagraj z nami,
albo
zejdź nam z drogi!


FASA
CORPORATION
imp
s. c.

Magia i Miecz

Magazyn gier fantastycznych
4 (52) / 98

Wydawca: Wydawnictwo MAG
Jacek Rodek (prezes)
jrodek@mag.com.pl
Darosław J. Toruń (red. nacz.wydawnictwa)
dtorun@mag.com.pl
Redaguje zespół:
Andrzej Miszkurka (redaktor naczelny)
kurz@mag.com.pl
Grzegorz Barski (*Warhammer*)
Maciek Kocuj (*Kraina Goblinów*)
maciek@mag.com.pl
Tomek Kreczmar (dział gier fabularnych)
krzaku@mag.com.pl
Miłosz (dział łączności & *Zew Cthulhu*)
grabarz@rpg..pl
Jarosław Musiał (dział graficzny)
jarek@mag.com.pl
Rafał Nowocień (sekretarz redakcji)
yossa@mag.com.pl
Tomek Fruń (dział techniczny)
laisar@rpg..pl
Dział promocji i reklamy:
Hubert Sawicki
Opracowanie graficzne i projekt typograficzny:
Hubert Czajkowski
Stale współpracują:
Hubert Czajkowski, Tomasz Kołodziejczak, Dominika Materska, Marcin Mortka, Tadeusz Oszubski, Łukasz M. Pogoda, Robert Siniakiewicz, Michał Studniarek, Przemysław Truściński
Skład i łamanie własne
Korekta: Elżbieta Szelest
Druk:
Elanders Polska
Adres redakcji:
ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,
tel./fax (0-22) 642-45-45, 642-82-85
E-MAIL: mag@butler.medianet.com.pl
Hasło miesiąca:
– W tym tekście nie znajdziesz żadnych błędów tylko o wiele gorsze rzeczy (red.nacz.)

Ilustracja na okładce:
Lois Royo

– Może i ładna, ale daleko jej do naszych konwentowych piękności...



Podczas pracy nad kwietniowym numerem przypomniało mi się wiele śmiesznych sytuacji, które miały miejsce w ciągu kilku ostatnich lat gry. Korzystając z okazji, jaką niewątpliwie jest prima aprilisowa Magia, chciałbym podzielić się z Wami kilkoma z nich.

Na początek sesje, podczas których testowaliśmy Kryształy Czasu (bez wymieniania imion i nazwisk, sami domyślcie się kto nam mistrzował).

Nasza drużyna została zaatakowana przez grupę czarnych rycerzy i dwa giganty wzgórzowe. Walka trwała już jakiś czas, gdy nasz mag wpadł na pomysł, by przejąć kontrolę nad jednym z olbrzymów i zmusić go do skakania po leżącym na ziemi rycerzu. Mistrz Gry popatrzył na niego z góry, rzucił kilka razy kośćmi, po czym rzekł:

– Gigant nie trafił w rycerza.

W tym momencie większość z nas pospadała ze śmiechu ze stołków. Ci, którzy zachowali zimną krew, próbowali przemówić do jego rozsądku.

– Artur, ależ to niemożliwe. Spróbuj to sobie wyobrazić. Jak taki wielki gigant skacząc po rycerzu może go nie trafić?

Mistrz Gry jeszcze raz popatrzył na nas z wyższością, a następnie rzucił kośćmi. Jego kolejna odpowiedź dobiła nawet tych najbardziej odpornych. A brzmiała tak:

– Rycerz ma zbroję płytową i gigantowi nogi się obsunęły.

Kolejna scenka. Inny system, inny czas i inne miejsce. Mistrz Gry do maga:

– Arturze, twój czar Pajęczyna nie powstrzymał wielkich pająków, które cię zaatakowały.

Gracz czerwony na twarzy wali pięścią w stół, wykrzykując:

– Jak to?! Pająki potrafią chodzić tylko po swoich sieciach! Dobrze to wiem, jestem w końcu biologiem!

Mistrz Gry, też już czerwony na twarzy, z groźbą w oczach:

– Te pająki nie są z żadnej p...j biologii, one są z Krynu!

Ten sam system, co poprzednio, inny czas i inne miejsce.

Drużyna poszukiwaczy przygód penetruje wielką świątynię w poszukiwaniu skarbów. Strażnikiem jest prastary czerwony smok. Bohaterowie oczywiście giną, no może poza jednym – złodziejem z pierwszego poziomu, który niedawno wylosował sobie postać, a w dodatku przespał całą sesję. Ten ostatni, obudzony przez swoich kolegów, staje twarzą w twarz z olbrzymią, czerwoną bestią. Mistrz Gry odgrywający smoka daje mu szansę na przedśmiertną wypowiedź. Co robi gracz? Ano mówi:

– Drogi smoku, jestem początkującym poszukiwaczem przygód; mógłbyś mi powiedzieć, czy znajdę tu coś, co dałoby się p...ć?

Po tych słowach mistrzowi opadła szczęka, a smok dostał konwulsji.

Jeszcze raz ten sam system i bohater dwóch poprzednich scenek. Paladyn Arturius zostaje doprowadzony do świątyni przez swoich towarzyszy. Ma obcięte obie ręce. Zdziwieni kapłani pytają:

– Co się stało synu? Jak straciłeś swoje ręce?

– To proste – odpowiedział paladyn. – W ścianie była dziura, wsadziłem rękę, aby zbadać jej zawartość. No i mi ją ucięło.

– No dobrze, ale co się stało z drugą – pytają jeszcze raz bardzo zainteresowani uzdrowiciele.

– Jak to, co? – odpowiada Arturius. – Próbowałem wyjąć pierwszą.

Bez komentarza.

Andrzej Miszkurka

MENU

LEGENDA – PO RAZ PIERWSZY



Na początku 1998 roku wydawnictwo ISA wypuściło na rynek pierwszy numer *LEGENDY* – kwartalnika poświęconego literaturze fantastycznej, grom fabularnym i karcianym. Pismo zostało wydane w postaci liczącej sobie ponad 400 stron książki. Pierwszy numer podzielono na trzy bloki tematyczne. Początkowe osiemdziesiąt stron jest poświęcone grze karcianej *Magic: The Gathering*. Mamy tu trzy opowiadania, których akcja rozgrywa się w uniwersum Shandalaru, i fachowy opis przykładowych talii do gry. Jedno z opowiadań (jego bohaterami są gobliny) jest dość zabawne, ale, niestety, zdecydowanie za długie. O pozostałych nie warto wspominać.

Środkową część pisma zajmuje *Wampir: Maskarada*. To zdecydowanie najmocniejsze i najlepsze strony pisma. Możemy tu znaleźć historię Polski w Świecie Ciemności (jak dla mnie trochę zbyt nudną) autorstwa Maćka Nowaka i dwie świetne przygody znanego z łamów *Magii i Miecza* Tomasza Andruszkiewicza. To naprawdę niezła szkoła dla grających w *Wampira*, a Andruszkiewicz pokazuje o co w tym wszystkim tak na prawdę chodzi; pokazuje jak trzeba grać w ten dość trudny i wymagający system.

Kolejne 150 stron poświęcone jest *Shadowrunowi* (zarówno fabularnemu, jak i karcianemu). Mamy tu przyzwoitą przygodę („Wycieczka do ciepłych krajów") i fajny, drukowany wcześniej w *MiMie* opis historii Polski 1996-2053, autorstwa Kuby Żurka. Wszystko to jest jednak zepsute fatalnym opowiadaniem „Ciche miejsce dla Alex".

Na zakończenie dostajemy jeszcze do ręki „Chochlika" – zabawną przygodę do poprowadzenia w każdej grze fabularnej fantasy.

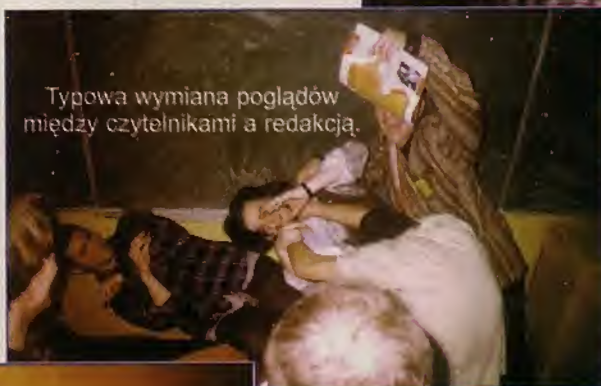
Podsumowując: najlepiej prezentują się przygody. Dzięki nim *Legenda* ma szansę zająć na rynku miejsce wydawanego kiedyś przez MAGa *Labiryntu*. Trochę miejsca zajmują gry karciane, ale tu jednak same teksty nie wystarczą – trzeba mieć jeszcze kolorowe strony, bo szaro-białe karty bardziej odstraszają, niż zachęcają do gry. Literacka strona pisma (cztery opowiadania) pozostawia baaardzo wiele do życzenia. Na przyszłość życzę lepszego doboru tekstów.

Dolorez

KRAKON'98

W dniach 12-15 lutego w stolicy Małopolski odbył się **Krakon'98**. Była to już szósta edycja tej imprezy. W tym roku zjechało mnóstwo fanów fantastyki z całej Polski. 700 przygotowanych identyfikatorów rozeszło się bez śladu w ciągu pierwszych kilkunastu godzin, a liczba uczestników prawdopodobnie sięgnęła 1000! To była naprawdę wielka impreza. W dodatku była też bardzo udana. Organizatorzy jakimś cudem opanowali tłumy konwentowiczów, odbyło się mnóstwo ciekawych spotkań, dopisali zaproszeni goście. My (czyli przedstawiciele Wydawnictwa MAG) zjawiliśmy się jak zwykle w najsilniejszym składzie – bądź co bądź Krakon to jeden z naszych ulubionych konwentów. Niestety, nie mogliśmy być wszędzie tam, gdzie coś się działo, więc relacja jest trochę niekompletna. Dla nas konwent rozpoczął się od spotkania z redakcją *Magii i Miecza* (czyli z nami). Spotkanie (trwające dwie godziny) odbyło się w bardzo przyjaznej atmosferze; do rękoczynów doszło tylko pod sam koniec, więc to się nie liczy. Bardzo fajnie wypadł konkurs strojów horrorystycznych. Chwilami było niebezpiecznie, zwłaszcza dla statystów biorących udział w występach, ale wszyscy świetnie się bawili. Jednym z gości był Janusz Korwin-Mikke. Spotkanie z nim należało do najbardziej interesujących. Fani Dzikich Pól mogli porozmawiać z autorami gry – Jackiem Komudą i spółką. Miłośnicy Świata Ciemności mieli swój wielki (cholernie trudny) konkurs i konklawe wampirów. Było też spotkanie o systemach autorskich, prowadzone przez niezrównanego Łukasza Pogodę, który zabawiał nieliczną publikę jak tylko mógł. Non stop odbywały się turnieje wszelakich gier karcianych i bitewnych, jednak największą atrakcją był Megakonkurs, który odbył się późnym wieczorem, na zakończenie konwentu. Zmagały się w nim trzy drużyny (fani, redakcja *MiMa* i gwiazdy, czyli najlepsi polscy autorzy i tłumacze). Konkurencje były rewelacyjne, a każda drużyna stawała na głowie, żeby wygrać. Zwyciężyły gwiazdy, a konkretnie Piotr W. Cholewa, który stał się szczęśliwym posiadaczem Złotego Glusia. My przegraliśmy zaledwie dwoma punktami, i to tylko dlatego, że komisja była tendencyjna. W przyszłym roku mamy zamiar się odgryźć (Andrzej już zaczął ćwiczyć formę).


Trio akrobatyczne – Kreczmar, Miszkurka, Kocuj. . Czego się nie robi, żeby zdobyć nowych czytelników!


Typowa wymiana poglądów między czytelnikami a redakcją.


Andrzej Miszkurka padł jak zabity po kilkunastu godzinach konwentowej zabawy.

TALIZMAN – PO RAZ TRZECI

Z regularnością bumerangu powrócił na rynek *Talizman*. Pismo przeszło kolejną metamorfozę. Zmienił się wydawca, zmienił się skład redakcji. Jak głosi napis na okładce, jest to teraz pismo końca wieku (dobre hasło, ale aktualne tylko na najbliższe dwa lata), które zajmować się będzie fantastyką, RPG, komiksem i muzyką.

Jak dotąd wyszły dwa numery nowego *Talizmanu* – jeden jesienią, drugi zimą.

Ozdobą pierwszego numeru byli „Muzykanci" Andrzeja Sapkowskiego i „Johnny Mnemonic" Williama Gibsona – opowiadania bardzo dobre, ale znane już polskiemu czytelnikowi. Dodatkowo mogliśmy się zapoznać z fragmentem nowej powieści tego ostatniego, pod tytułem „Światło wirtualne". Mocną stroną pisma miał być komiks, zaś słynna Grupa 8 podobno miała wreszcie pokazać, co potrafi. No cóż. Okazało się, że komiks w *Talizmanie* odzwierciedla stan polskiego rynku komiksu. A jaki jest ów stan? O tym pisze w jednej z recenzji Dorota Djaczenko: „...*rynek komiksu polskiego* [jest]: *płytki, nierówny, cierpiący na brak rasowych scenariuszy i ciekawych bohaterów*".

Mamy też trzy scenariusze do gier fabularnych (do *WFRP*, *Wampira: Maskarady* i *Cyberpunku 2020*). Najsłabsza jest przygoda ze świata *Warhammera*. Niby jest w niej jakaś głębsza treść, ale wie o niej tylko Mistrz Gry. Dla graczy jest to po prostu chodzenie od pokoju do pokoju i zabijanie kolejnych potworów. W dodatku kilka fragmentów jest dość niejasnych, jak na przykład opis zamku:



„Zamek to typowa budowla tego typu. Dziedziniec otoczony jest dwiema kondygnacjami uwieńczonymi czterema wieżami na czterech narożnikach...".

Bardzo przyzwoicie wygląda duży dział recenzji. Możemy w nim poczytać nie tylko o książkach, ale i o filmie, muzyce i grach fabularnych (nie wiem tylko po co poświęcać aż trzy strony tak kiepskiemu filmowi, jakim jest „Batman i Robin").

Do drugiego numeru miała być dołączona płyta kompaktowa. Niestety, znajdzie się być może dopiero w którymś z następnych numerów. Mamy za to kilka świetnych opowiadań prawdziwych asów literatury fantastycznej – R. A. Heinleina, Rogera Zelaznego, S. P. Somtowa i Jacka McDevitta. Mówiąc o opowiadaniach warto wspomnieć o Izie Szolc, która w dwóch numerach *Talizmanu* opublikowała łącznie trzy niezwykle interesujące *shorty*.

W dziale gier fabularnych mamy tym razem dwie przygody do *AD&D* i jedną do *Cyberpunku 2020*. Pierwsze dwa scenariusze da się poprowadzić tylko wtedy gdy gracze będą postępować zgodnie z poczynionymi przez autora szczegółowymi założeniami. Niestety, jest to bardzo mało prawdopodobne. Trzecia przygoda to wprawdzie jeden wielki żart, ale z pewnością gracze i Mistrz Gry świetnie się będą przy niej bawić.

A co mi się w *Talizmanie* najbardziej podoba? Duża liczba wywiadów (do tej pory było ich sześć), i to zarówno z autorami, tłumaczami, jak i krytykami.

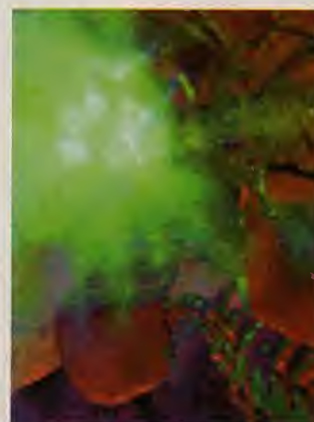
Mulder

DARK OMEN

Prawdopodobnie wielu z was miało okazję grać, ewentualnie słyszeć o „Shadow of the Horned Rat", grze bitewnej rozgrywającej się w świecie Warhammera. Niezorientowanym objaśniam, że, wcielając się w dowódcę armii Imperium, należało rozgromić wrogie jednostki Orków, Goblinów, Skavenów, itd. Firmy Mindscape oraz Games Workshop przygotowały dla wszystkich fanów kolejną część gry, pod tytułem „Dark Omen". Tym razem naszym przeciwnikiem jest potężny i zły Nekromanta, mający do dyspozycji liczne jednostki nieumarłych – szkieletów, ghouli, zombich, mumii, i innych tym podobnych, odrażających „przyjemności". W porównaniu do pierwszej części, w „Dark Omenie" znacznie poprawiono grafikę (gra wykorzystuje możliwości kart 3Dfx), i to zarówno pola bitwy, jak i wstawek pomiędzy kolejnymi misjami. Możemy się o tym przekonać już od pierwszej chwili, gdy naszym oczom ukazuje się fantastyczne intro. Niestety, jeden z elementów grafiki uległ pogorszeniu – wygląd samych jednostek; jest to szczególnie widoczne, jeśli używamy dopalacza 3D. Efekty dźwiękowe, jak również muzyka są, tak samo jak i w pierwszej części, wspaniałe. Jakie są plusy tej gry? Kierowanie jednostkami uległo znacznemu uproszczeniu, mamy możliwość automatycznego rozstawienia naszych jednostek, poprawiono menu czarów, zaś uzupełnienia jednostek można dokonać w dowolnym miejscu, a nie – jak poprzednio – tylko w mieście. Nowością jest możliwość zakupienia lepszych pancerzy dla naszych oddziałów. Natomiast dużym minusem jest brak mapy obejmującej całe pole bitwy, na której zaznaczone byłyby jednostki biorące udział w walce (mieliśmy ją do dyspozycji w „Shadow of the Horned Rat"); z tego powodu możemy czasem stracić jakiś wartościowy oddział. Mimo wszystko „Dark Omen" jest ciekawą i wciągającą grą, zapewniającą rozrywkę na dłuższy okres czasu. Żaden szanujący się fan Warhammera nie powinien jej przegapić.

Grę do recenzji udostępniła firma IPS.

(hs)



WIEŚCI

Przejąłem kolejną rubrykę – WIEŚCI. I nie mogę się powstrzymać od opowiedzenia Wam dowcipu idealnie pasującego na tę okoliczność. Pochodzi on z „Dobrych Czasów" i jest sentencją przerażonego obywatela: „Włączam telewizor – Stalin, włączam radio – Stalin, otwieram gazetę – Stalin, idę do kina – Stalin. Aż boję się otwierać rybną konserwę". Mnie w konserwach nie znajdziecie – możecie spokojnie... Hi hi... (chyba, że liczyć „Puszkę Pandory").

A jak każdy nowy na starym fotelu, wprowadzam zmiany. Otóż wieści będą teraz nieco inne. Po pierwsze, interesują mnie przede wszystkim zamiary naszych, krajowych wydawnictw zajmujących się RPG, czyli to, na czym zależy większości naszych czytelników. Jeśli chodzi o zagranicznych potentatów, to wspominał będę tylko o najważniejszych publikacjach, odrzucając wszelkie nieistotne drobiażdżki.

Druga rzecz jest szalenie istotna, bo zależy od Was. W „Wieściach" chciałbym zamieszczać także ogłoszenia o konwentach, spotkaniach RPG, panelach i wszelkiego rodzaju imprezach kulturalnych mających przynajmniej niewielki związek z RPG. Jeśli więc organizujesz konwent lub cokolwiek podobnego, szybko do mnie wysyłaj jakąś „zajawkę" na ten temat. Najlepiej miesiąc wcześniej, na adres redakcji lub e-mail. Wszystko to będzie publikowane za darmo i ku naszej uciesze.

Nie ukrywam, że chciałbym, aby Wieści stały się rubryką fandomu RPGowego w kraju, byście oprócz zapowiedzi pisali relacje z konwentów, opinie itp. Np. organizatorzy zrobili konwent, udał im się, będą go robić za rok (lub wcześniej) i chcą, by pojawiło się więcej osób – piszcie jak się udało i zachęcie ludzi na następny raz. Póki co, jesteśmy największym pismem o RPG i zapewniamy Wam najskuteczniejszą reklamę. Sądzę, że wszystko to jakoś się rozwinie. Piszcie o klubach, o spotkaniach, o pismach i fanzinach, które wychodzą lub wyjść mają. Na wszystko znajdzie się miejsce. Jak Wam się podoba taka forma rubryki?

A teraz już, po wstępie, który tylko tym razem jest baardzo długi, pora na garść informacji.

Firma **ISA** zapowiada wysyp bardzo ciekawych pozycji. Po pierwsze, w kwietniu okaże się tłumaczenie drugiej edycji dodatku do Świata Ciemności – „Mumia". Mumie są nową rasą, jaką proponują nam pod opiekę panowie z **White Wolfa**. Wsadzić je można w każdy z pięciu systemów Świata Ciemności, bo ze wszystkimi są kompatybilne, a wspomnieć należy, że będziemy mogli zagrać nie tylko mumiami egipskimi, ale i azteckimi, hetyckimi, itp., itd. Zapowiada się interesująco.

Po drugie, dodatek do *Shadowruna* RPG: „Street Samurai Catalog". Również w kwietniu światło dzienne powinien ujrzeć drugi numer kwartalnika „Legenda" (wydawanego przez firmę **ISA**), poruszającego problemy RPG, literatury i karcianek. Zwiedziałem się po cichu, że firma **ISA** planuje wydanie w maju długo oczekiwanego „playersa" („Podręcznika Gracza") do *Wampira*. Jedyną przeszkodą są kolejki w drukarni – wiadomo, kolejność obowiązuje. Także na maj zapowiadany jest (nieśmiało) „Grimoire", czyli podręcznik magii do *Shadowruna*. Zupełnie zaś niezobowiązujący, bo wstępny, jest termin wydania (czerwiec) *Maga*, czyli tłumaczenia kolejnego systemu Świata Ciemności, *Mage: the Ascension*.

Firma **Fasa** pokusiła się wreszcie o wydanie pierwszego dodatku do karcianego *Shadowruna*, pt. „Underworld". Więcej przeczytacie o nim w naszym „Infernie", ja powiem tylko tyle, że firma **ISA** wyda w maju (bardzo) limitowaną polską edycję tego dodatku. Wielkość nakładu została narzucona przez **Fasę**, i to nie tylko nam, ale wszystkim krajom wydającym swoje edycje tej karcianki.

Prawdopodobnie także w maju ukaże się pierwsza z serii książek, których akcja toczy się w świecie *Magic: the Gathering*, pt. „Arena". Czekamy, czekamy.

Za to ze stuprocentowym prawdopodobieństwem firma **MAG** wyda szóstą część kampanii do *Warhammera*, pt. „Wewnętrzny wróg". Spora ta kampania. Nie na darmo mówią, że najtrudniej walczyć ze swoim wnętrzem.

W kwietniu powinien nadejść długo oczekiwany czas *Chronopii*. *Chronopia* to nowy system bitewny, jaki Wam oferujemy - na materiały i zapowiedzi czyhajcie w „Magii i Mieczu". Poza tym w kwietniu powinien ukazać się „Podręcznik Narratora" do *Wilkołaka: Apokalipsy*. Co tu dużo mówić – to obowiązkowa inwestycja dla każdego pasjonata *Wilkołaka*.

Na koniec dodam, że kiedy czytacie te słowa, powinna być już w sprzedaży edycja *Doom Troopera* z poprawionymi zasadami.

I to tyle z newsów. Byłem mało skuteczny, jeśli chodzi o kontakt z firmą Copernicus – niestety, nie udało mi się nawiązać kontaktu z nikim odpowiedzialnym za produkcję, choć dysponuję kilkoma telefonami. W przyszłym miesiącu postaram się nadrobić zaległości.

Teraz zaś zapraszam do lektury relacji Jurka Rzymowskiego z LARPA, który odbył się na tegorocznym KraKonie.

KONKLAWE

W piątek, 13 lutego br., na KraKonie odbył się niezwykły, nocny LARP: „Konklawe". Oryginalnie dobrany termin przyniósł organizatorom sporego pecha.

Pierwszy zgrzyt pojawił się już dzień wcześniej. Twórcy scenariusza przewidzieli role dla około dwudziestu osób, tymczasem kandydatów, przyciągniętych na konwent informacją w „MiM-ie", pojawiło się dużo, dużo więcej. Konieczne było przeprowadzenie eliminacji. Przy doborze uczestników kierowano się m.in. znajomością realiów Świata Mroku. Część zadawanych pytań służyła przypisaniu ról najbardziej pasującym do nich osobom. Niestety, narzucone z góry role nie zawsze odpowiadały poszczególnym graczom.

LARP miał zacząć się o północy, jednak zabawa wystartowała z dwugodzinnym opóźnieniem. Na dodatek coś wysiadło w jednym z reflektorów, psując częściowo starannie dopracowane oświetlenie sali balowej (gimnastycznej).

Wreszcie przyjęcie zaczęło się. Po przedstawieniu gości (graczy i BN-ów) księciu towarzystwo oddało się intrygowaniu. Trzeba było myśleć i działać, aby poskładać w całość części fabuły-układanki, starannie obmyślonej przez organizatorów. Po sali krążyły plotki, wybuchały kłótnie między BN-ami. Jej atmosfera udzieliła się nawet najbardziej sceptycznie nastawionym uczestnikom gry. Muszę tu wspomnieć o doskonale dobranej muzyce (w większości klasycznej) i znakomitych (bodajże wypożyczonych z teatru) strojach, w których wystąpili organizatorzy. Widać było, że w stworzenie LARP-a włożono wiele serca i wysiłku.

Gdy jedna z uczestniczek przyjęcia została zamordowana, książę, oburzony naruszeniem świętości Elizjum, opuścił salę. W tym momencie w sukurs twórcom gry przyszła natura. Hulający wiatr sprawił, że jedno z okien wypadło z framugi i z wielkim hukiem rozbiło się o podłogę. Zbiegło się to w czasie z wiadomością, że po wyjściu z przyjęcia książę został zamordowany. Zebrane na konklawe klany miały zatem wybrać jego następcę. Niestety, nie było im dane zakończyć obrad. A wszystko, jak to często bywa, przez czyjąś głupotę.

Parę pięter wyżej uczestnicy konwentu, którym nie udało się zakwalifikować do LARP-a, zorganizowali własne przyjęcie. Pomysł zasługujący na pochwałę, jednak to, co z niego wynikło, było jedynie godne pożałowania. Ktoś umyślił sobie, że uczestnicy anty-konklawe powinni, jako Sabat, podporządkować sobie zgromadzone klany Camarilli. I tak oto, tuż przed wyborami księcia, na salę wkroczyła zgraja z „Sabatu". Uzurpatorzy wypchnęli przed siebie groźnie pomazanego na twarzy gostka w okularach, który odczytał z kartki ich żądania. Zgromadzona Camarilla, kierując się złotą zasadą „lekarz kazał przytakiwać", osadziła na książęcym tronie kandydata „Sabatu" (był nim jeden z uczestniczących w konklawe Malkavianów). „Sabat" zawył z uciechy, a następnie, na prośbę Starszych, potulnie wyniósł się z sali. O poziomie intelektualnym „Sabatu" (w cudzysłowie, bo z Sabatem miało to tyle wspólnego, co disco-polo z muzyką) niech świadczy krótka wymiana zdań, jaka miała miejsce między moim przyjacielem a jednym z intruzów. Kto wie cokolwiek o Świecie Mroku, powinien zrozumieć sytuację.

Przyjaciel (ironicznie): Ty może jesteś z Black Handu?

Intruz (groźnie): Nie. Ja jestem garou. Auuuuuu!!!

Oczywiście, można było uznać, że całe wydarzenie nie miało miejsca i machnąć ręką na idiotów, ale pracowicie budowany nastrój trafił szlag i nikomu jakoś nie chciało się ciągnąć tego dalej. Ogłoszono zakończenie konklawe – przygnębieni organizatorzy i rozczarowani gracze opuścili salę.

Pomysł krakowskiego (krakońskiego?) konklawe był znakomity i mam szczerą nadzieję, że pech prześladujący jego autorów nie zniechęci ich do kolejnych prób. Początki zawsze są trudne i nie wolno się poddawać. Pozdrawiam wszystkich serdecznie i trzymam kciuki!

JeRzy

P.S. W końcu ukatrupię tego cholernego nietopyrza!

Joker



A ja zapraszam za miesiąc.

Miłosz

LISTY

Taaa... Mamy więc kwiecień, który przeplata. Teraz już z górki.

Z nieukrywaną satysfakcją stwierdzam, że poprzedni numer bardzo Wam się podobał. Kiepskich ocen było bardzo niewiele.

Tomek poprosił mnie, bym oficjalnie udzielił odpowiedzi na pytanie, które pojawia się w Waszych listach wyjątkowo często: kiedy wydamy Star Wars RPG?

Otóż oznajmiam wszem i wobec, że na razie się na to nie zanosi. Owszem, tajemnicą nie jest, iż prowadziliśmy rozmowy na ten temat z firmami, które teoretycznie powinny mieć prawa do tego systemu, nie mniej okazało się, iż na dzień dzisiejszy kwestia własności praw jest niejasna. W związku z powyższym w ogóle wstrzymano wydawanie pozwoleń na drukowanie SW poza krajami, w których już to wcześniej uczyniono. Tak więc realnie rzecz prezentuje się tak, że nie tylko my nie wydamy „starłorsów", ale też nie zapowiada się, by wydał je ktokolwiek. Dodam w naszym imieniu, że na rozstrzygnięcie całego sporu czekamy z niecierpliwością równie wielką jak Wasza.

A skoro już o często powtarzających się pytaniach mowa, mam niewielką przekąskę:

Kochana Magio i Mieczu! Czy nie moglibyście mi przesłać jednego egzemplarza podręcznika podstawowego do Wilkołaka: Apokalipsy? Rodzice nie chcą mi dawać pieniędzy na gry RPG, a jeszcze nie pracuję. Dla takiej wielkiej firmy jak wasza nie będzie to na pewno żadna strata.

(Dane osobowe do wiadomości redakcji)

Takich listów dostałem już około dwudziestu. Logiczne jest, że nie będziemy wysyłać gratisowych egzemplarzy, a wszystkim, którzy nie wiedzą dlaczego, wyjaśniam poniżej.

Po pierwsze. Pominę argumenty typu: to zawsze strata dla wydawnictwa, jak wyślemy jednemu, to zaraz wszyscy będą chcieli itp., itd. To oczywiste.

Po drugie. Pomyślcie, że ktoś nad tym pracował: autorzy, redaktorzy, tłumacze... Czy im nie należy się płaca za wykonaną robotę? Mniejsze zyski to mniejsza płaca, bo niby skąd brać pieniądze?

Po trzecie. Tysiące ludzi w pocie czoła potrafi uzbierać te kilkadziesiąt złotych – gdzie uczciwość wobec Nich? Bo jednak można!

Po czwarte i najważniejsze. Może i bawilibyśmy się w takie rzeczy, ale tylko w przypadku, gdyby nie było żadnych innych szans na otrzymanie takiego podręcznika/dodatku bez płacenia zań. A takie możliwości są! Macie w MiMie mnóstwo konkursów, więc wystarczy brać udział! A nagrody za Puszkę Pandory to już jest śmieszna rzecz – toż to nawet grać w RPG nie trzeba, a jedynie przeczytać książkę, wybrać pomysł i wysłać. Raz i drugi. I kiedyś się trafi. Naprawdę minimum wysiłku, a i tego niektórym się nie chce... Wstyd. Fuj.

A teraz już Wasze listy. Zacznijmy od głosu w sprawie „Elit starców".

Od pewnego czasu w „Poczcie" trwa spór na temat przydatności młodej krwi w RPG. Mniam! Jak ja lubię takie dyskusje. Wczytałem się uważniej w treść korespondencji i, jeśli pozwolicie, podzielę się z Wami paroma spostrzeżeniami.

Pierwsze nasuwa się pytanie: po cholerę te wszystkie granice wiekowe? Czy naprawdę nie zdarzyło Wam się nigdy spotkać paru-nastolatka, który miałby w głowie więcej rozumu niż dziesięciu starych? A może po prostu nie chciało się Wam szukać? I nie kieruję tych słów tylko do osób potępiających w kułak młodszych graczy, ale i do tych, którzy broniąc ich nie potrafią mimo wszystko uwolnić się od pobłażliwego tonu. Wielu z Was stworzyło w swoich listach prosty schemat: młodsi gracze są głupsi, bo są młodsi. Bo brakuje im doświadczenia i wyobraźni. Faktem jest, że człowiekowi wyobraźni na starość ubywa. Nie jest to niczyja wina – popadając przez długie lata w życiową rutynę, traci się jakąś cząstkę zdolności twórczego myślenia. Udowadniają to badania naukowe – testy IQ powtarzane u starszych osób wypadają gorzej od wcześniejszych sprawdzianów. Wychodzi na to, że im człowiek staje się bardziej doświadczony, tym robi się głupszy. Przewrotna równowaga sił w przyrodzie.

Siedzisz, Drogi Czytelniku, czytasz to i być może zastanawiasz się: „Czy mnie też to czeka?". Zależy od Ciebie. Bo nieszczęsny pies nie leży pogrzebany pod nagrobkiem z napisem „Wiek", tylko „Myślenie". Nie to, ile ktoś ma lat, decyduje o tym, co sobą reprezentuje, ale to, jak wykorzystuje swoje możliwości.

Rzucę Wam tutaj jedno z moich starych powiedzonek: „Kto pierwszy ten lepszy – zjedz swojego mózgojada!". Zacznijcie myśleć, wyciągać wnioski i działać świadomie. Każda akcja wywołuje reakcję; jeśli nie myślicie, ogłupiacie środowisko. Bardzo nieekologiczne. Odnosi się to zarówno do świata rzeczywistego, jak do gier. Odwołam się do Waszych doświadczeń: zapewne zetknęliście się z sytuacją, gdy gra padła, bo albo MG nie chciało się pomyśleć nad scenariuszem, albo graczom nie chciało się przyłożyć do jego rozegrania. Starym wyjadaczom bardzo często zdarza się, że z lenistwa, idą po linii najmniejszego oporu. Świadomie podam przejaskrawiony przykład: łatwiej kogoś torturować, niż przekonać po dobroci, żeby ujawnił drużynie potrzebne informacje. Nie trzeba tyle kombinować. Cały dowcip polega na tym, że kombinować, myśleć, czytać i szperać warto, a nawet trzeba. Choćby po to, żeby człowiek nie uświadomił sobie pewnego pięknego dnia, że przegapił moment, w którym z mózgu zrobił mu się rozgotowany, niezdatny do niczego kalafior.

Czego Wam i sobie nie życzę.

Z poważaniem.

JeRzy

ANKIETA

Wśród osób, które nadeślą ankietę pod adresem redakcji rozlosujemy cenne nagrody – produkty Wydawnictwa MAG

Część pierwsza:

ocena numeru

4'98 (52)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

	OCENA
Recenzje	[ ]
Listy	[ ]
Okiem Zewnętrznym	[ ]
Puszka Pandory	[ ]
Sesja	[ ]
Koniec lotu	[ ]
Chwała bohaterom	[ ]
Kroniki Raedwaldeburskie V	[ ]
Zagłada	[ ]
Errata II	[ ]
Opowiem ci nową ...	[ ]
Pięć lat później	[ ]
Zaginiony sektor	[ ]
Śpiew X'ujitilu	[ ]
Spotkajmy się we śnie	[ ]
Perła w koronie	[ ]
Wszystko ma swoją cenę	[ ]
Kraina Goblinów	[ ]
Królestwa Estalii	[ ]
Świat po zMroku	[ ]
O przeszłości słów kilka	[ ]

ANKIETA

Część druga:
dane o Czytelniku

Wiek ....[ ] lat

Wykształcenie:
podstawowe ....[ ]
średnie.......................................[ ]
zawodowe ....[ ]
wyższe ....[ ]
....

Miejsce zamieszkania:
wieś ....[ ]
miasteczko ....[ ]
miasto..[ ]
miasto wojewódzkie ....[ ]
....

RPG:
Gracz..[ ]
Mistrz Gry..................................[ ]
Ulubione systemy:
....
....
....

Średnie miesięczne wydatki na RPG
....

Czytasz „MiM"...
każdy numer...........................[ ]
co 2-3 numery ....[ ]
rzadziej ....[ ]

Twój numer „MiM" czyta
tylko ty.....................................[ ]
2-3 osoby..................................[ ]
więcej osób..............................[ ]

Inne zainteresowania poza RPG:
....
....
....
....
....
....
....

LISTY

I mamy kolejnego rodzynka! Za chwilę zapoznacie się z listem jednego z „Wielkiej Dwójki" czytelników, którzy wywołali burzę „Elit". Z prawdziwą przyjemnością powitałem ten ciekawy list, traktując go jako wyraz zacięcia, odwagi i dojrzałości dyskutanta. Panie i Panowie, przed Wami raz jeszcze jedyny i niepowtarzalny **Leszek „Horacy" Horak!**

Jak mówi 3 prawo Chisholma: „Wszystko co powiesz, zostanie przez innych ocenione zupełnie sprzecznie z twoimi intencjami". Cieszę się bardzo, że mój list został opublikowany, na dodatek w „wesołej serii". Mam jednak wątpliwości, co do pańskiej, panie Miłoszu, interpretacji tegoż. A więc: Elita – owszem. Ale nie wśród tych, którzy z RPG nie mieli szansy, bądź ochoty się zapoznać, lecz wśród tych wszystkich, którzy na pytanie o gry fabularne reagują z lekkim niesmakiem: „Ach, te głupoty...". Takim ludziom nie da się (próbowałem!) wytłumaczyć, że wszystkie cechy z prezentowanych w „Rzeczpospolitej" badań RPG rozwija w sposób wręcz genialny. Może, jeśli rzeczywiście pracodawcy będą reagować w przewidziany przez pana sposób, to i oni przejrzą na oczy. A na razie zostawmy im „Chińczyka".

Po drugie, nigdy nie twierdziłem, że wystarczy mieć 17-20 lat, aby wejść do elity. Twierdzę natomiast, że aby gra miała sens i była „dobrą" grą, uczestnicy powinni mieć „swoje lata". Prosty przykład: ci 14 – 15 latkowie, o których pisałem w poprzednim liście, teraz mają po 16 – 17 lat i grają całkowicie inaczej! Wiadomo, nikt nie gra wspaniale tylko dlatego, że ma dowód osobisty w kieszeni, ale ja naprawdę z mniejszą rezerwą reaguję na graczy, którzy wiedzą jak używać „Gilette'a", niż na takich, którzy (pozwolę sobie pana zacytować) wołają: „Tatusiu kup mi buuuusteeeeerrr! Taaatoooo!" I właśnie dlatego boję się 14 – latków. RPG to ma być przyjemność, a mnie nie bawi zabawa w przedszkolankę.

Co do owego pierścienia, to zacznę od przekazania podziękowań od moich graczy. Stwierdzili, że pomysł jest extra, ale zastosowania znajdą inne. Cytuję: „Na dziwki nas nie namówi nikt!". Może to brzmi niecodziennie, ale moi gracze chętniej dali się namówić na wyprawę do zamku Drachenfelsa (w którym obecnie przebywają, hłe, hłe...), niż na wyprawę do dzielnicy rozkoszy. Dziwki są drogie, mają syfa, AIDSa i Bóg wie co jeszcze. Alfonsi są wredni, a poza tym zbyt łatwo stracić: przytomność, głowę, pieniądze, ekwipunek (niepotrzebne skreślić). Podobne rozwiązanie polecam panu, panie Miłoszu, w czasie gry z „facetami lat około 40" (mającymi głupie pierścienie w szczególności).

Inna sprawa. Czytelnik z Gdyni miał rację pisząc o demonie Khorne'a, dwóch piwach, stoliku polowym i ogóreczkach – to rzeczywiście przerażające. Z własnego doświadczenia wiem, że „ręce opadają", ale graczom. Radzę wypróbować: zapewniam, że gdy tylko demon (potwór, duch czy inne takie) zacznie się zachowywać niezgodnie z opisem w bestiariuszu, to atmosfera strachu, podejrzeń i nerwowości podskoczy na maxa.

(...)

Leszek „Horacy" Horak

PS. Co do skoków narciarskich, panie Miłoszu, to ostatnimi czasy wygrywają Japończycy, a o Anglikach ani widu, ani słychu...

Na początku chcę serdecznie podziękować za możność wymiany poglądów z tak wspaniałym dyskutantem. Z pewną bojaźnią otwierałem kopertę od Ciebie, by zaraz poczuć się wciągniętym w interesującą, gentlemańską dysputę.

Czując się zobligowanym do odpowiedzi na niektóre zarzuty, poniżej wyjaśniam wybrane kwestie.

Moglibyśmy spierać się o interpretację swoich ocen, ale stwierdzam, że nie ma to najmniejszego sensu. Zauważ jednak, że cała opublikowana na łamach MiMa dyskusja obróciła się w niesamowicie płodną ideę. Ustosunkowaliśmy się do roli, jaką w zjawisku RPG pełnią młodzi gracze, jak na nich można reagować, co im mówić, po czym poznawać. Kluczowym stwierdzeniem wydaje się to być to, które zwraca uwagę na fakt, że RPG jest przede wszystkim zabawą! I ma dawać przyjemność.

Tu wspomnę słowa Leszka, z którymi muszę się zgodzić: *RPG to ma być przyjemność, a mnie nie bawi zabawa w przedszkolankę.* Stąd też wniosek: jedni poczytują sobie za przyjemność wyjaśnianie młodym na czym RPG polega, inni nie – do nikogo nie można mieć pretensji. Bo i trudno mieć pretensje do siebie, że nie żyło się jak Matka Teresa, czy, z drugiej strony (przepraszam, że w jednym zdaniu użyję tych dwu nazwisk), Hitler. Jedni lubią to, inni to. „Po pierwsze: nie szkodzić", a jak się nie przeszkadza, to już wszystko w porządku.

Dziękuję wszystkim za ciekawą dyskusję i zapraszam do dalszych. Jak widać, można w niej znaleźć wiele interesujących rzeczy, bo najgorsze polemiki to takie, z których nic nie wynika (vide większość paneli na konwentach).

A teraz liścik polemiczny do jednego z artykulasów.

Przyznaję, iż bardzo długo zwlekałam z napisaniem tego listu. A jeszcze dłużej z wysłaniem. Sprawa może nie jest bardzo ważna, ale mnie wystarczająco zbulwersowała. Chodzi mi o pewien artykuł pod tytułem „Cała prawda o czarodzieju", zamieszczonym w jedenastym numerze „Magii i Miecza" z 1997 roku. Pan Adam Matuszkiewicz, autor, mówi przeważnie całkiem do rzeczy, ale w niektórych momentach wali takie idiotyzmy... Że aż skręca.

Porusza on, między innymi, sprawę dotyczącą samotności maga. Naturalnie. Każdy może się zakochać. Nawet nasz ulubieniec mag. Tylko, że zawód maga jest bardzo

LISTY

niebezpieczny. Nie mówię tu o „magach" leczących czyraki na dupsku i pomagających pozbyć się chwastów z ogródka, ponieważ to już nie są magowie. Oczywiście, nie twierdzę, że każdy mag przywołuje wielkie demony, lub szwęda się każdej nocy po cmentarzach. Ale przecież żaden z nas nie chce narażać swojej ukochanej lub ukochanego na niebezpieczeństwo straty siebie. (...) Ale bądźmy obiektywni. Ostatecznie może być żona, ale dzieci? Wielu magów za posiadanie mocy płaci przeróżne ceny, np. niemożnością płodzenia potomków. Ach... Dzieci to kupa szczęścia z przewagą tego pierwszego. Małe rozwydrzone berbecie, biegające po domu. A w hałasie naprawdę trudno jest się skupić nad czymkolwiek. Albo, nagle, podczas letargu, mag zostaje nagle przywrócony do rzeczywistości przez poszturchiwania i krzyki pociechy. No bo przecież „Tata dzisiaj obiecał opowiedzieć bajkę!".

I jeszcze jedno. Rozumiem – mag spotkany przez drużynę może być doskonałym pasterzem kóz. A, co najważniejsze, drużyna może zwrócić na ten fakt uwagę ponieważ nie musi podejmować z nim walki. Ale gdy nagle poszukiwaczom przygód drogę zastępuje potężny wróg parający się czarami, nikt nie zwraca uwagi na to, iż jest on kochającym mężem oraz ojcem i świetnie leczy śmierdzący oddech. Wszyscy natomiast zastanawiają się , gdzie by się tu schować przed tą ognistą kulą. Najogólniej rzecz ujmując, coś mi tu śmierdzi.

Maga – córka Raistlina

PS. Chciałabym pozdrowić studenta parającego się tym trudnym zawodem w Koszalinie. A nazywa się Nikołaj.

I tak, i nie. W rozważaniach społecznych, psychologicznych itp., itd. nad istotami krain fantasy należy pamiętać o pewnych różnicach, jakie wynikają ze specyfiki świata. Po pierwsze: masz maga za impotenta? Większość mężczyzn chce mieć dzieci! To robota hormonów i nic na to nie poradzisz. A mag to co? Frytka? A po wtóre... myślisz, że nie ma czarów na uspokajanie dzieci? Co Wy na to?

I na koniec potencjalny temat do rozważań na „następne razy"...

*(...) Zaproście czytelników do pisania w listach **czym jest dla nich role-playing?** Takie coś prowadzi do świetnej autorefleksji graczy i MG.*

Wojtek

No właśnie... Czym jest dla Was RPG? Napiszcie. A ja się żegnam i zapraszam do lektury świeżutkiego, pachnącego MiMa.

Czymcie się

Miłosz

ROZWIĄZANIE SUPER-KRZYŻÓWKI Z NUMERU 2/98

No, kochani. Najwyraźniej nadeszła chwila prawdy, ponieważ nasza redakcyjna sierotka zaczęła się mocno niecierpliwić... Chcąc nie chcąc, udostępniłam jej pokaźny stos kartek pocztowych i pozwoliłam w nim trochę poszperać. Tym razem z rozwiązaniem krzyżówki nie mieliście zbyt dużych kłopotów. Przyszło mnóstwo odpowiedzi, z czego większość (o dziwo!) prawidłowych. Nie obeszło się, rzecz jasna, od zabawnych ciekawostek. Wielu spośród Was upiera się jakoby na przykład Rafał Gałecki był jednym z redaktorów naczelnych naszego pisma. Nie, moi drodzy. Rafał pełnił u nas jedynie funkcję sekretarza redakcji. Redaktorem naczelnym nie był również nigdy Maciek Kocuj (no, może Krainy Goblinów).

Podczas pięciu lat istnienia naszej firmy „ Magią i Mieczem" kierowało czterech redaktorów naczelnych. Byli to (w kolejności chronologicznej) Darek Toruń, Tomek Kołodziejczak, Artur Marciniak i obecnie nam panujący Andrzej Miszkurka. Szczęśliwcami, których kartki wylosowała drżąca ręka sierotki są:

1). Maciek Szopa z Warszawy (otrzymuje Mechawojownika)
2). Dobrosław Stężalski z Poznania (wygrał półroczną prenumeratę „Magii i Miecza")
3). Robert Olszyński z Moniek (otrzymuje Dzikie Pola)
4). Andrzej Paryga z Mysłowic (nagroda: Podręcznik Gracza do Wilkołaka)
5). Mikołaj Trześniewski z Warszawy (otrzymuje Kryształy Czasu)
6). Tomasz Sienkiewicz z Bartoszyc (również wygrał Kryształy Czasu)

Poza tym wszyscy zwycięzcy otrzymają dodatkowo po boosterze do Dark Edenu, Kultu i DoomTroopera.

Nagrody prześlemy pocztą!

SZUKAM KONTAKTU Z...

Gracze i/lub MG chcący założyć nową drużynę lub dołączyć do starych wyjadaczy proszeni są o kontakt. W posiadaniu: WFRP, KC, CP – reszta w waszych rękach. Wszyscy czujący się „ELITĄ" łączcie się! Wiek: 15+, Czechowice – Dz. i okolice. **Leszek „Horacy" Horak ul. Kopcia 5/23 43-502 Czechowice – Dziedzice. Tel: (032) 215-57-71.**

Przyłączę się do drużyny młodych (14-16 lat) graczy z Bełchatowa, grających w dowolny system. Mam 15 lat, fantastyką interesuję się od lat czterech, a RPG od dwóch lub trzech. **Kuba Bartłomiejczyk oś. Żołnierzy P.O.W. 2/16, 97-400 Bełchatów. Tel. 632-24-37** /prosić Kubę/.

„Zielony" szuka graczy (i MG) do „Śródziemia" z Opola i okolic. **Tel. 568201 (prosić Grześka).**

Nawiążę kontakt z doświadczonymi graczami z Leszna i Rawicza, grającymi w WFRP, ZC, DP, V:TM. Wiek od 16 lat. **Damian Doliński ul. Górna 4/7 63-800 Gostyń. Tel: (065) 572-21-11.**

KUPIĘ, SPRZEDAM, ZAMIENIĘ...

Sprzedam „Dzikie Pola" (stan bdb.). Pilne! **Daniel Sosnowski ul. Wojska Polskiego 20 A/6, 78-600 Wałcz. Tel. (067) 258-36-46.**

Sprzedam podręcznik podstawowy do WFRP (nowy, twarda oprawa), oraz kampanię do WFRP „Liczmistrz" razem z kartami bohatera. Cena razem z kartami około 65 zł. (do uzgodnienia). **Łukasz Kudła ul. Osterwy 4/42 23-200 Kraśnik. Tel. (0-81) 825-28-26, dzwonić po 15.00.**

Sprzedam:
Maximum Metal (po polsku)
Chromebook (po polsku)
podstawkę do GURPS
GURPS Space (to oczywiście dodatek)
podstawkę do EARTHDAWN
Rule Book do SHATTERZONE
Piotr Jasiński ul. Lachmana 14/25, 09-407 Płock. Tel. (0-24) 263-68-60.

Sprzedam blisko 200 kart do DT – 35zł; podręcznik główny do WarZone – 65 zł; mnóstwo „perełek" komiksowych (m.in. „Szninkiel", wszystkie „Yansy", pierwsze numery „Spidermana", „Punishera", „G.I. Joe" i innych serii TM-SEMIC, a także wiele innych) – cena do uzgodnienia w zależności od interesujących Was pozycji. Poszukuję też numerów 1-5 „Spawna" oraz komiksów z Predatorem (TM-SEMIC lub oryginalne DARK HORSE). **Krzysztof Pilarz Krępa 10 59-325 Przemków, tel. 831-90-45.** W celu uzyskania odpowiedzi proszę o załączanie do ofert kopert z adresem zwrotnym i naklejonym znaczkiem (odpiszę na 100%).

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

Tomasz Kołodziejczak

pożytek z mrówki

Gdzie szukać dobrych, świeżych pomysłów na nowe przygody? To pytanie zadaje sobie pewnie każdy Mistrz Gry. Jeśli już nie brakuje pomysłów na same scenariusze, to na pewno zawsze przydadzą się drobne patenciki na epizody, efektowne detale, pułapki, sztuczki. Gdzie ich szukać? Chciałbym wam polecić jedno, szczególnie, moim zdaniem, obfite źródło – mianowicie przyrodnicze książki popularnonaukowe.

Nie raz na tych łamach padały Mądre I Głębokie Uwagi Panów Redaktorów (w skrócie MIGUPRy), że do dobrego grania w systemy fantasy warto liznąć nieco historii, mitologii i etnografii. Że aby ciekawie i rozumnie prowadzić systemy SF, należy mieć pojęcie o astronomii, informatyce i fizyce. Jednak jakimż to celom służyć ma zgłębianie nauk biologicznych?

Odpowiedź jest prosta – dobry MG powinien wiedzieć na przykład jak wyglądają liście różnych drzew, jakiego mniej więcej wzrostu jest jeleń i ile siana dziennie pałaszuje koń. Znajomość setek takich drobiazgów przydaje się przy wymyślaniu i prowadzeniu przygody, pozwala pełniej przedstawić scenerię działań bohaterów i prowadzone przez nich wirtualne, rolplejowe życie.

Wiedza przyrodnicza na pewno będzie przydatna także w czasie działań światotwórczych. Jeśli na przykład ktoś chce opisać nową planetę, to żeby rozsądnie skonstruować jej biocenozę, powinien sporo poczytać o ewolucji, ekosystemach i ziemskiej biosferze.

Gdzieś na poziomie pośrednim, między zwykłą dbałością o realizm scenograficzny a podniosłą kreacją światów, mieści się bardzo rozległe pole do zastosowań przyrodniczych informacji – pomysły na przygody, na rasy, na potwory, na klimat scenariusza. Przebogaty świat ziemskiej przyrody jest nieprzebranym rezerwuarem takich sugestii i konceptów.

Piszę to wszystko nie bez kozery. Szczęśliwie wpadła mi ręce niesamowita książka Berta Holldoblera i Edwarda Wilsona zatytułowana „Podróż w krainę mrówek". Pięknie wydana, z mnóstwem kolorowych zdjęć i rysunków, przedstawia fascynującą różnorodność owadów społecznych. Autorzy piszą o metodach walki i kamuflażu, o sposobach porozumiewania się i walki, o hodowlach grzybów i owadziego bydła, o przeróżnych taktykach osiągania sukcesu reprodukcyjnego, o niezwykle skomplikowanej strukturze społecznej wewnątrz mrowisk.

„No dobrze, książka jest ciekawa – ktoś powie. – Ale po co pisać o niej w piśmie rolplejowym?"

Ano dlatego, szanowny i nieznany sceptyku, że „Podróż w krainę mrówek" to doskonały materiał bazowy, z którego można wycisnąć mnóstwo informacji do gry. I jako *egzemplum* takiego właśnie wykorzystania chcę ją zaprezentować.

Owady społeczne fascynowały wielu autorów SF; opowiadania z ich udziałem pisali na przykład Wells i Lem. Kolonie o strukturze roju/mrowiska pojawiają się w filmach z serii „Obcy", w cyklu Carda o Enderze, w „Wiecznej wojnie" Haldemana, we „Władcach Marionetek" Heinleina. Tego rodzaju wspólnotę tworzą warhammerowskie fimiry.

Małe mrówki po różnych przeobrażeniach mogą się stać wielkimi bohaterami wielu sesji – zarówno w konwencji fantasy, jak i sf. Oto garść pomysłów, która przyszła mi do głowy tuż po lekturze „Podróży w krainę mrówek":

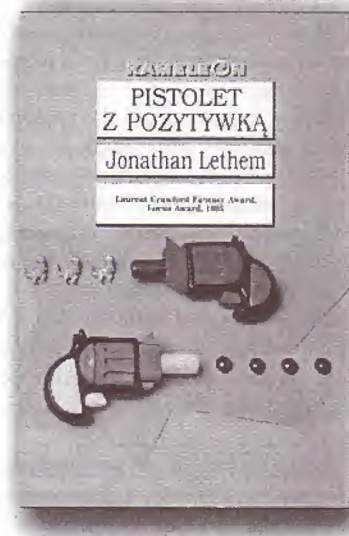
1. Bohaterowie natykają się na mrówkokształtną rasę istot porozumiewających się chemicznie i żyjących w wielkich koloniach. Muszą się z nią dogadać, walczyć, uratować porwanego przez nie człowieka, zabić królową, ocalić królową, rozszyfrować język i tak dalej...
2. Bohaterowie trafiają do miejsca, gdzie potężny mag (naukowiec) prowadzi eksperymenty mające zmienić poddanych w kastowe społeczeństwo bezwolnych, wyspecjalizowanych jednostek. Drużyna musi go pokonać, uratować porwanych przezeń ludzi, przeszkodzić w realizacji zbrodniczego planu, pomóc w tej realizacji, nie dać się „zmrówczyć" itp.
3. Bohaterowie natykają się na społeczności owadów, które jako całość posiadają inteligencję. Co więcej, dysponują własną magią. Każda z robotnic niesie cząstkę magicznej siły – są małe, więc mogą dotrzeć wszędzie i tam skoncentrować swą potęgę. Królowa roju stanowi źródło jego mocy i wiedzy. Mrówkoidy tworzą swoją sztukę, mają źródła historyczne, dokonują odkryć naukowych. Przykładowy wątek fabularny: bohaterowie są odkrywcami tego nowego rodzaju istot i muszą zawiadomić innych ludzi o niebezpieczeństwie. Czy zdołają dotrą do swoich?
4. Wojna magów. Jeden wykorzystuje potwory typu makro- (jak hydra lub harpia). Drugi ma na swoje usługi magiczne owady – małe i słabe w pojedynkę, ale mogące przecisnąć się przez najmniejszą szczelinę i zgromadzić w sercu obozu wroga. Bohaterzy zostają uwikłani w intrygę pomiędzy magami.
5. Wzmocnione genetycznie i sprzężone w cybernetyczną sieć mrówkoidalne owady stają się środkiem inwazji na planetę. Bohaterowie mają niewiele czasu, by unieszkodliwić królową roju, nim ta sprzęgnie swoje armie i przygotuje je do walki.
6. W wyniku złośliwego zaklęcia bohaterzy zostają zmniejszeni i rozpoczynają perypetie w świecie owadów (magicznych?).
7. Różne mrówcze zachowania można wykorzystać jako elementy dodatkowe, ubarwiające grę, budujące nastrój, poszerzające ogląd świata. Przykłady? Pochód amazonek oczyszczający ziemię na wielkiej przestrzeni. Mrówki budujące na noc gniazda ze swych własnych ciał. Niezwykłe konstrukcje mrowisk. Dziwaczne formy pasożytnictwa.

To tylko garść pomysłów spisanych w ciągu kwadransa. Wymagają starannego dopracowania i rozpisania na scenariuszowe frazy. Zapewne wiele z nich pojawiało się w książkach i grach. Ale sądzę, że każdy MG znajdzie wśród nich taki, który uzna za wart rozwinięcia, a może pójdzie dalej i stworzy własne wątki – oryginalniejsze i ciekawsze.

Źródłem tych scenariuszy będzie książka popularnonaukowa. Ona też dostarczy informacji uprawdopodobniających wasze pomysły. Jeśli czasem macie już dość kolejnych potworów różniących się od siebie jedynie liczbą ramion, zasięgiem skacowanego oddechu i szybkością palnięć ogonem na turę – sięgnijcie po niesamowite, ale prawdziwe potwory z naszego świata!

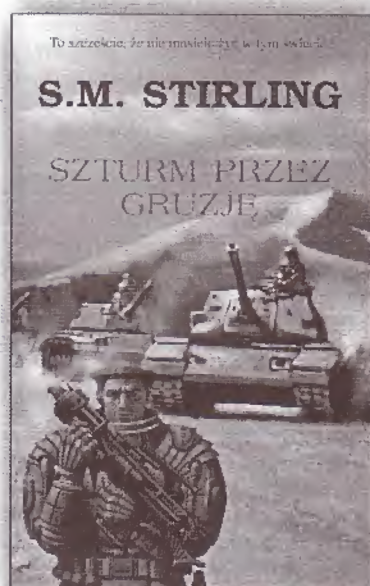
I uważniej patrzcie pod nogi! One cały czas tam łażą...

RECENZJE



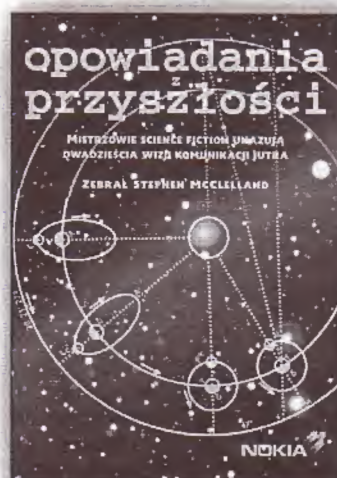
Jedną z ciekawszych książek ostatnich miesięcy jest PISTOLET Z POZYTYWKĄ Jonathana Lethema, powieść fantastyczno-detektywistyczna. Jej główny bohater, Conrad Metcalf, to postać wyraźnie wzorowana na chandlerowskim Philipie Marlow. Samotny, popełniający błędy, cyniczny, a jedno-

cześnie uczciwy i dobry detektyw staje sam naprzeciw podłego świata. A świat to bardzo nieprzyjemny... Akcja książki dzieje się w przyszłości, w której Ameryką rządzi brutalna dyktatura „narkotykowa". Halucynogeny są powszechnie używane, wręcz propagowane – pozwalają zapomnieć o kłopotach, upiększają życie, przeszkadzają myśleć. Przecież samodzielne myślenie nie jest mile widziane przez dyktatorów... Każdy obywatel poddany jest nadzorowi Urzędu Inkwizytora – skrzyżowania policji kryminalnej i politycznej. Jego urzędnicy mogą obywatelom wedle własnego widzimisię dodawać lub zabierać tzw. „punkty karmy". Kiedy karma spada do zera, delikwent jest wsadzany na wiele lat do więzienia-zamrażarki. Policjanci są bezkarni, walczą między sobą o władzę, a zwykłych obywateli coraz mocniej zmuszają do zażywania rozmiękczających umysł prochów. Metcalf, były inkwizytor, a obecnie prywatny detektyw, prowadzi śledztwo i swoją własną wojnę z systemem...



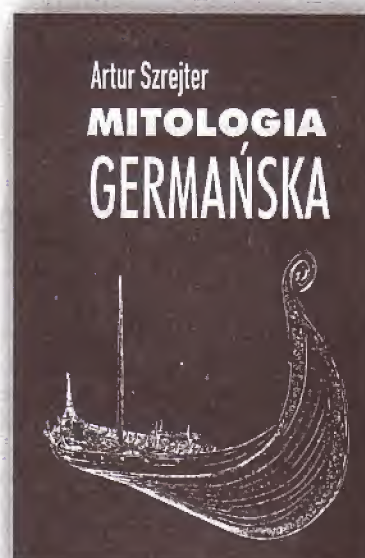
Wartka akcja, trochę batalistyki, egzotyczna scenografia, ostro zarysowane postacie – wszystko to znajdziecie w SZTURMIE PRZEZ GRUZJĘ S. M. Stirlinga. Jest to historia alternatywna, przedstawiająca świat podobny do naszego, w którym jednak inaczej potoczyły się pewne wydarzenia. Punktem rozejścia się prawdziwej i powieściowej historii jest rok 1782. Z Ameryki emigrują obywatele lojalni wobec Brytyjskiej Korony, którzy nie chcą mieszkać w zbuntowanych Stanach Zjednoczonych Ameryki. Osiedlają się na południu Afryki i tworzą potężną Dominację Drakan. Jest to kraj niezwykły – z jednej strony przodujący w dziedzinie techniki, z drugiej utrzymujący bezwzględne niewolnictwo. Dający kobietom równouprawnienie, a jednocześnie stosujący niezwykłe okrucieństwo wobec wrogów (na przykład wbicie na pal 10 000 Paryżan w roku 1951). Akcja powieści toczy się w latach 40 XX wieku, w czasie wojny światowej, jednakże nieco innej niż ta z naszej historii. Największymi imperiami planety są Sojusz na rzecz Demokracji (USA, W. Brytania, Australia), Trzecia Rzesza (prawie dobrowolny sojusz państw europejskich przeciw Drakanowi), Związek Sowiecki (tylko tereny azjatyckiej Rosji), Dominacja Drakan (Afryka, Azja Środkowa) oraz Cesarstwo Japonii (Japonia i Azja Wschodnia). Mamy rok 1942 – Japończycy atakują wybrzeża USA, Niemcy zajmują Moskwę, Drakańczycy wkraczają do Europy.

Książka opatrzona jest bogatymi przypisami, dotyczącymi historii świata, obyczajów Drakanu, cen towarów itp.; sądzę, że może się stać podstawką do rozegrania interesującej przygody (np. w „Zew Cthulhu") w egzotycznej, nietypowej scenografii geopolitycznej.



Ciekawym wydarzeniem edytorskim jest tom OPOWIADANIA PRZYSZŁOŚCI. Oto dostajemy do ręki książkę wydaną z inicjatywy firmy „Nokia"; jest to pierwsza na polskim rynku książka SF sponsorowana przez wielki koncern. Tom składa się nie tylko z opowiadań, ale także z wywiadów i krótkich tekstów publicystycznych znanych pisarzy SF. Na dodatek zestaw autorów jest naprawdę imponujący. Opowiadania napisali m.in. Stephen Baxter, Nancy Kress, Gregory Benford, Pat Cadigan. Teoretyzowali Arthur Clarke, Vernor Vinge, Brian Stableford, Neal Stephenson, Wiliam Gibson, Bruce Sterling, Greg Bear. Bawię się w tę wyliczankę wielkich nazwisk światowej SF, żebyście nabrali ochoty na lekturę, bo warto. Cała antologia poświęcona jest (jakże by inaczej, skoro „Nokia" sponsoruje!) wizjom i perspektywom rozwoju komunikacji jutra. Autorzy zgodnie uznają, że najważniejsze wydarzenia lat 90 w tej dziedzinie to upowszechnienie się internetu i telefonów komórkowych. Dzięki tym dwóm zjawiskom świat się skurczył, staliśmy się bardziej mobilni i uzyskaliśmy praktycznie nieograniczony, nie podlegający cenzurze dostęp do informacji.

Pisarze oczywiście przedstawiają dalsze perspektywy rozwoju technik łączności. Zrozumiałe, że, jak w prawie każdej antologii, teksty prezentują różny poziom; kilka jest znakomitych, a cała książka może stanowić arcyciekawą lekturę i kopalnię pomysłów dla czytelników i graczy cyberpunkowych.



Chciałbym wam polecić MITOLOGIĘ GERMAŃSKĄ Artura Szrejtera. Pisano już o tej książce w „Magii i Mieczu", ale nie mogę się powstrzymać, by o niej nie wspomnieć. Jej widok nastraja mnie nieco nostalgicznie. Artura Szrejtera poznałem jako licealistę, bodajże siedemnastolatka, kiedy dotarł na warsztaty literackie, prowadzone przez grupę pisarzy zrzeszonych w Klubie Twórców. Pomagałem mu przygotować do druku pierwsze opowiadania, utrzymane w konwencji tzw. „fantasy słowiańskiej", takie jak „Wieszczy", „Karzeł z Wyspy Brzóz" czy „Król Olbrzymów". Ich akcja toczyła się w parahistorycznej rzeczywistości średniowiecznej Europy, w którą wkraczały pogańskie bóstwa i stwory mitologiczne. Już wtedy uchodził Artur za speca od spraw średniowiecza, dawnych Słowian i przedchrześcijańskich religii. Tę właśnie wiedzę wykorzystał teraz w opowieściach o germańskich bogach, a nabyta przez lata literacka sprawność pozwoliła mu stworzyć książkę nader interesującą. Czytelnik poznaje zbeletryzowane opowieści o germańskiej kosmologii, o perypetiach bogów, o ich okrucieństwach i miłostkach. Część książki stanowi „bestiariusz" – alfabetyczny opis najważniejszych bóstw i demonów. Warto poznać mitologię Germanów, bo wszak stanowi ona bazę dla wielu znakomitych dzieł fantasy – na przykład świata Tolkiena – i jest jednym ze źródeł tych wszystkich niesamowitych historii, które odgrywacie na sesjach. Wreszcie, tak jak i inne mitologie europejskie, stanowi ważny element naszej kultury. Książka Szrejtera przybliża wierzenia Germanów znakomicie. ❑

1) Jest! Jest! JEST!!! Puszka ma dwie strony! I tak już zostaje. Dwa razy więcej pomysłów, dwa razy więcej zabawy, dwa razy więcej konserw!
2) Jak już wiecie, rozszerzamy Puszkę o szkice scenariuszy. Przysyłajcie krótkie szkice pomysłów. Wszystko z dopiskiem: Puszka Pandory.
3) Jeśli ślecie na maila (grabarz@rpg.org.pl.), to proszę załączać propozycje do PP jako pliki w formacie txt albo w body maila.
4) Na początek mam dla Was dwa pomysły z kącika „prima aprilis".
5) Nagrodę w tym miesiącu wysyłamy Adamowi Błażejewiczowi.
6) Cześć.

Główny Konserwator,
Miłosz

KSIĄŻKOWY BN

Jeśli Twoja drużyna czyta mniej odpowiednich (tzn. fantasy/sf) książek niż Ty, możesz ich zagiąć wprowadzając do przygody jakąś niezwykłą postać wprost z kart powieści. „Moi" chłopcy od niedawna piekielnie męczą się nad odgadnięciem prawdziwej natury dwóch denerwująco wszechwiedzących staruszków, Koriakina i Ramandu, a inna drużyna bardzo się stresowała umiejętnościami zamorskiego maga Nakora („Bardzo ciekawe sztuczki możesz robić tym pierścieniem, chłopcze." Po jakimś czasie: „Ty... a on go chociaż dotknął?" „Nieeee..." „Cooo???? Identyfikacja magii wzrokiem???!!!"). W ten sposób Ty masz gotowego, barwnego BN-a, którego dobrze znasz, a gracze trochę zabawy („Zabawy?????!!!" – zbiorowy okrzyk drużyny).

Adam „Ansuz" Lenarczyk

KOPNIAK MISTRZA GRY

Pytanie: Co zrobić, gdy gracze próbują mieszać Ci w notatkach, podglądać, itp.?

Rozwiązaniem jest sposób elektroniczny: Najpierw ładujemy, a potem...
(strach mówić)

Mu-Gu

MONSTER ATAK

Atak gazowy na naszych dzielnych bohaterów możemy przeprowadzić za pomocą dezodorantu siostry.

Sauronr

DWIE STRONY BARYKADY

Chcesz obudzić uczucia w BG? Pragniesz, żeby przestali grać bezlitosnych morderców? Zastosuj mój pomysł.

BG dostają od pewnego bogacza zlecenie: za gigantyczną sumę pieniędzy mają przyłączyć się do załogi kapitana X i w czasie podróży zniszczyć jego statek. Po wykonaniu zadania uciekną szalupą ratunkową na wyspę Y. Tam nastąpi wypłata.

Cały problem ma polegać na tym, że załoga będzie miła i przyjacielska. Gracze powinni znaleźć „pokrewne dusze" już po kilku dniach rejsu. Co wybiorą: pieniądze czy przyjaciół?

Jeśli to pierwsze, niech wyspa Y okaże się wyspą bezludną. Niech milioner ich oszuka i nie przybędzie. Niech bohaterowie zostaną tam na kilka lat. Niech dręczą ich wyrzuty sumienia. Dobrze im tak.

Mateusz Lipowicz

TRZY SPOSOBY NA SLIDERS CAMPAIGN

Masz kupę pomysłów na przygody rozgrywające się niekonieczne w jednym świecie. Dziki Zachód, kraje z Baśni Tysiąca i Jednej Nocy, II wojna światowa, epoka kamienia łupanego, itd. Co zrobić? Nic prostszego nad uruchomienie Sliders Campaign, czyli kampanii opartej na znanym serialu „Sliders". Z realizacją pomysłu nie powinno być kłopotu, ale jak „wkręcić" do różnych światów tych samych bohaterów? Znam na to trzy różne sposoby:

1. Sposób zaczerpnięty z serialu Sliders. Bohaterowie to po prostu gracze w jakiś tam sposób zmuszeni do podróżowania po nieskończonej liczbie równoległych światów. Np.: wkurzony sąsiad-naukowiec podrzuca do mieszkania Mistrza Gry, gdzie właśnie odbywa się sesja, urządzenie do zapętlania przestrzeni. Bohaterowie przez wielką dziurę w przestrzeni spadają... tam, gdzie Mistrz Gry ma ochotę.
2. Sposób podobny do poprzedniego, ale różnica polega na tym, że przenosząc się z jednego świata do innego bohater staje się mieszkańcem żyjącej w nim istoty. Załóżmy, że gracze podążają samochodem do domu Mistrza Gry na sesję. Jednak w drodze zdarza się tragiczny wypadek i samochód zderza się z ciężarówką albo trafia go piorun, a wtedy wszyscy przenoszą się do innego świata. Bohaterowie szybko stwierdzają, że nie są już sobą. Prawdziwe wspomnienia nie ulegają zatarciu, lecz jaźnie postaci stają się mieszkańcami jakichś istot, wypierając ich osobowości.
3. Bohaterowie są specami od zadań specjalnych, zatrudnionymi w wielkiej korporacji „Milenium". Korporacja zajmuje się korygowaniem przeszłości, wykorzystując do tego najnowszy wynalazek, czyli Manipulator Czasowy. Bohaterowie wysyłani są z zadaniem zniszczenia wroga zanim ten się narodzi lub by zapobiec brzemiennej w skutki katastrofie. Proste i skuteczne, ale zawęża nam pole manewru do przeszłości danego świata. By to przezwyciężyć, wystarczy tylko wywołać małą usterkę w Manipulatorze Czasowym, czyniąc go Manipulatorem Czasoprzestrzennym. Skutki łatwe do przewidzenia.

Marcin Kawalerowicz

ROZPRAWA SĄDOWA PODCZAS SESJI

Jest to genialny sposób pozbawienia drużyny jej dorobku i podniesienia napięcia podczas sesji. Gracze popełnili jakieś przestępstwo (takie, za które normalnie, w grze, nie są karani, np. morderstwo, gwałt, rozróba w barze) i zaczyna ich ścigać policja/gwardia/FBI. Zostają złapani i akcja przenosi się do sali sądowej. Bohaterowie bronią się sami, a ty występujesz w roli oskarżyciela i sędziego w jednej osobie. Nakładasz na nich wysoką grzywnę i po sprawie. Jeśli będą się stawiać, to dodaj im jeszcze trochę za np. obrazę sądu. Oczywiście musi być to mniej więcej taka kwota, jaką aktualnie dysponują, bo inaczej gra się urwie w nienaturalny sposób.

Adam Błażejewicz

TU ŁADOWAĆ

KOŃCÓWKI DO RAŻENIA

~ 220 VAC

KONDENSATOR ELEKTROLIT. 350V/ POWYŻEJ 20μF

KOPNIAK MISTRZA GRY

ZABIJANIE W DUŻYM MIEŚCIE

Postacie graczy często zabijają kogoś bez powodu. Trzeba temu położyć kres. Najlepszą metodą jest stwierdzenie, że jakiś przypadkowy przechodzień wszystko widział i złożył zeznanie. Bohaterowie są poszukiwani i zaczyna się pełna napięcia, ekscytująca, po prostu „inna" sesja. Członkowie drużyny będą próbowali pozbyć się dowodów swojej winy, np. zabić niewygodnego świadka, uciec baaaaardzo daleko, wskrzesić zabitego, itp. Sesja „drogi" gwarantowana.

Adam Błażejewicz

NASZYJNIK Z PERŁAMI PRAWDY

Ciekawym pomysłem urozmaicenia sesji jest „obdarowanie" BG naszyjnikiem nie pozwalającym mu kłamać. Taki prezent może mu na przykład ofiarować jakaś niewiasta. Dodatkową cechą tego naszyjnika jest to, że może go zdjąć tylko darczyńca. Nic nie stoi na przeszkodzie, by nawet stworzyć odrębną przygodę, w której BG poszukują owej osoby (może na przykład był to spisek mający na celu wyjawienie położenia skarbu, miejsca pobytu uciekiniera, itp.).

Adam Błażejewicz

GRA W KOŚCI

Często gracze narzekają na brak funduszy lub MG narzeka na ich nadmiar. Jest na to bardzo dobra rada: jakiś wędrowny złodziejaszek proponuje bohaterom grę w kości – kto wyrzuci więcej, ten wygrywa. Jeśli złodziej przegra dużą forsę, może chcieć się zemścić lub okrada BG. Też dość dobry temat na przygodę (krótką, bo krótką, ale zawsze).

Adam Błażejewicz

TAMAGOTCHI

Jak uprzykrzyć życie bohaterom? Niech pewnego miłego dnia jeden z nich obudzi się z jakimś dziwnym zwierzaczkiem uczepionym (np. za pomocą ogona) do jego nogi. Pozbycie się takiego stworzonka jest w praktyce niemożliwe, a jeśli jakimś cudem uda się je zabić, to i tak nie puści ono bohatera. Jedyny ratunek to amputować nogę lub poczekać, aż zwłoki przegniją (zapaszek nie będzie zbyt miły). Natomiast żywym zwierzątkiem należy się opiekować, a jeśli nie dostanie w porę jedzenia, to można się spodziewać, że w najmniej odpowiednim momencie zacznie się o nie upominać (bardzo głośno) i z ew. zasadzki nici. Poza tym bohater z takim bagażem może wzbudzać podejrzenia, szczególnie u pogromców Chaosu.

Paweł Furman

SAMI PRZECIW SOBIE

Kiedy już drużyna urośnie w siłę i nic jej niestraszne, a ty, drogi MG, nie chcesz nasyłać na nich kolejnych smoków, daj im drużynę bardzo podobną do ich własnej (lub niemal identyczną). Ciekawym rozwiązaniem może też być magiczne lustro, które tworzy kopie bohaterów. Teraz każdy może się zmierzyć z samym sobą.

Paweł Furman

SPOTKANIE

Wykreuj jakąś drugą drużynę dla swoich graczy i poprowadź nią kilka przygód, potem powróć do starej drużyny i doprowadź do spotkania obu grup (drugą drużynę poprowadź ty, ale staraj się zrobić to tak, jak zrobiliby to gracze) – tyle się mówi o dobrym odgrywaniu ról przez graczy, a nic o MG. Jeśli pierwsza drużyna np. pozabija postacie z drugiej, to po kilku sesjach powróć do drugiej drużyny i poprowadź to samo spotkanie z drugiego punktu widzenia (możesz uznać, że wynik będzie taki jak poprzednio).

Paweł Furman

CICHA MAGIA

Najwspanialszy (czyt. najefektowniejszy) sposób na utarcie nosa zbyt potężnemu magowi, czarodziejowi tudzież innemu mięśniakowi to pokazanie mu jak bardzo jest słabiutki w starciu z najbardziej błahym problemem, do rozwiązania którego nie można użyć magii. Jak to zrobić? Rzucenie na maga czarów w stylu „antymagiczna aura" jest naprawdę bez sensu. Potężny mag zniszczy taką aurę, a jeśli nie dysponuje odpowiednią mocą, to gracz powie, że MG się na niego uwziął. Żadne z tych rozwiązań nie jest miłe ani dla gracza, ani dla MG. W większości systemów, aby rzucić czar, postać musi wypowiedzieć bardzo skomplikowaną formułę. A co by było, gdyby na maga rzucono bardzo prosty czar „ciszy"? Nawet najpotężniejszy czarodziej jest niczym wobec dobermana (tudzież innego gada) bez „magicznej strzały", zaklęcia „śmierci" czy chociaż „latania". Widok miny gracza, którego bohater, mówiąc „giń" (*AD&D*), orientuje się, że z jego ust nie wydobywa się więcej niż odrobina powietrza przesiąkniętego oparami alkoholu, jest więcej wart niż komplet podręczników do *AD&D*. Jeśli MG obawia się, że postacie graczy wykorzystają ten sam sposób przeciwko wszelakim magicznym stworom lub nie mniej magicznym czarodziejom, to może wyposażyć swoich czarodziei w magiczne „amulety hałasu", „rozproszenia magii" itp.

Grzegorz Talar

CYBER BAR

Bar *Pit of Hell* nie wyróżnia się właściwie niczym specjalnym wśród barów Seattle. Jest to podupadła knajpka, gdzieś w Everett (Strefa Walki). Jej właścicielem jest Jo Bolsom (z pochodzenia Szwed), który służył w wojsku w trakcie konfliktów w Ameryce Płd. Stracił tam rękę, którą zastępuje mu teraz stary ruski implant (skojarzenia z „Neuromancerem"?). Jest to bardzo miły facet, który zrobi wszystko dla przyjaciół i stara się nie zawracać ludziom głowy swoimi problemami. Właśnie to jego przyjacielskie (ale bez przesady) podejście do ludzi sprawia, że w *Pit of Hell* nikt się nie boi, iż dostanie kulkę w plecy. Gdyby więcej osób znało ten lokal, knajpa mogłaby być miejscem pokojowych spotkań gangów. Jo nie pozwala na żadne rozróby, a na pewno nie chce sprzątać po strzelaninie.

Czasem, w zimną noc, jakich wiele w Seattle, gdy wysiądzie światło, grupka gości siada sobie przy świeczce i opowiada różne historie. Ludzie mówią o tym, co im się ostatnio przytrafiło lub opowiadają wspomnienia z przeszłości. Ci, którzy chcą się wymigać od opowieści, muszą postawić wszystkim kolejkę. Można pogadać o wszystkim (nawet o planowanych morderstwach lub czymś w tym stylu, ale reakcje słuchających mogą oczywiście być dowolne!), będąc spokojnym, że nie rozniesie się to po ulicy. W lokalu panuje świetna akustyka i całkiem dobrze słychać rozmowy prowadzone przy innych stolikach.

Jeśli chodzi o nastrój, to w knajpie świeci migające czerwone światło i, jak to w Seattle, lecą jakieś grunge'owe kawałki (może być Nirvana lub Soundgarden).

Maciej Reputakowski

WILCZY APETYT, WILCZA KLĄTWA...

Kiedy MG nie ma już pomysłów na przygody, a BG tryskają zdrowiem, najlepiej zarazić czymś jednego z nich. Według mnie bardzo dobrym sposobem jest „Wilcza Klątwa". Poniżej przedstawiam parametry WK.

Sposób zarażenia: ugryzienie przez Niebieskiego Wilka.

Objawy: nieprzyjmowanie pokarmów, oczy świecą na zielono.

Przebieg: po kilku godzinach skóra ofiary staje się niebieska, wyrastają kły i pazury, a twarz wydłuża się w wilczą; zarażony nie może mówić.

Leczenie: proponuję Czarcie Żebro, czyli ziele rosnące w dalekiej krainie. Żeby je zdobyć, należy podróżować przez wiele dni /tygodni (pozostawiam to wg uznania MG). Najgorsze dla drużyny jest to, że przemieniony druh (niekoniecznie najlepszy przyjaciel) może ją wcześniej pożreć.

Michał Twyrdy

Marcin Mortka

Sesja

Ilustracje: Hubert Czajkowski

– Dzień dobry!

– Dzień dobry, witam serdecznie!

– Ach, dzień dobry! Czy już wszyscy?

– Prawdopodobnie. Na Wyżynach opowiadają kawały, więc chyba mamy jeszcze trochę czasu.

– Z przyjemnością bym się herbaty napił. Jakieś ciastko może...

– Oczywiście. Prosiłbym jednak jeszcze wszystkich o chwilkę uwagi!

– Naturalnie, niech pan mówi, panie Zawór.

– Pamiętajcie, panowie, iż wszyscy przyszliśmy tu pracować i to, co będziemy czynić podczas tego spotkania, będzie wynikiem zdarzeń losowych, a nie naszych wzajemnych uprzedzeń. W miarę możliwości powinniśmy sobie pomagać dla wspólnego dobra i ścierpieć wszystko, gdyż nic nie zależy od nas!

– Jasne!

– To się rozumie, panie Zawór!

– Kto zamawiał ciastko?

– Pan Zbiłka, pan Asterix i pan Ciapugroch.

– Jedzmy zatem szybko, panowie. Zdaje się, że na Wyżynach kończą się tematy.

– Warrrghhh! – powiedział Zawór, tocząc wzrokiem po zadymionej karczmie i rzucając wyzywające spojrzenia chorągwi rycerzy zakonnych, skromnie przycupniętych w kąciku.

– Co robimy? – spytał Ciapugroch, dopijając piwo i chowając kufel za pazuchę.

– Skąd mam wiedzieć? – odparł Jurgen, druid-bobrołak, muskając się króliczym ogonkiem po poznaczonej bliznami twarzy. – Zaraz ktoś się dosiądzie i powie nam, kogo mamy zabić.

– Aha. – Ciapugroch sprawia wrażenie usatysfakcjonowanego. – Karczmarzu, piwa!

Obsługa w karczmie była tak szybka, że barman zapominał skasować należność. Zawór pogryzł swój kufel i zaczął pluć drzazgami w stronę spłoszonej chorągwi rycerskiej. Czarodziej Klucha z językiem wywieszonym daleko za brodę kreślił pentagramy na ławie i przeganiał packą na muchy przypadkowe demony. Druid siedział zagubiony w swoich mrocznych myślach. Nie zauważył nawet, że krasnolud Zbiłka wstał z ławy, przeciągnął się i chwycił za topór.

– Idę zabić jakiegoś elfa. Zaraz wracam!

– Daj sobie, chłopie, spokój! – machnął dłonią druid. – Dopiero co cię wylosowano. Na szafot pójdziesz jeszcze, a jednego zabraknie, to wszystkich nas utłuką!

– Ja bym i został. – powiedział z żalem krasnolud. – Ale mój gracz potrzebuje kilku punktów doświadczenia.

– Poza tym, nie utłuką go tak szybko! – syknął Ciapugroch, dyskretnie wsuwając ławę do rękawa. – Jego gracz kupił dzisiaj ulubione chipsy Mistrza.

– Wracaj szybko, chłopie!

W międzyczasie na Wyżynach rozległ się huk zatrzaskiwanych drzwi i niczym grzmot po niebie potoczyły się tłumaczenia



o spóźniającym się autobusie. Asterix, Zawór, Ciapugroch i Jurgen zmarli w oczekiwaniu, stażyści z chorągwi rycerskiej odetchnęli z ulgą. Niedługo trzeba było czekać, kiedy drzwi od karczmy otwarły się ostrożnie i do środka wejrzała niewielka postać w kapelusiku.

– Dzień dobry! – powiedział drżącym głosem gnom. – Nazywam się Krowiplacek, jestem błaznem artystą, od piętnastu lat w showbiznesie. Mam umiejętność taniec, śpiew, czytanie i pisanie palcami u nóg, granie w szachy pod wodą i człowiek-guma!

Z Wyżyn jak piorun strzeliły słowa „człowiek-kondom" i niczym turkot niebiańskiego rydwanu potoczył się upiorny chichot graczy. Gnom spalił cegłę, Jurgen natomiast poruszył się niespokojnie i spojrzał na Ciapugrocha. Złodziej, odruchowo kradnąc miecze rycerzom, siedzącym dwa stoły dalej, poczuł to samo – jakiś złowrogi akcent w tym śmiechu. Zawór smarknął manifestacyjnie.

– A może byś się tak przywitał z Zaworem, co? – druid nerwowo przełknął ślinę.

– Niech będzie Zawór pochwalony! – wydukał gnom, który dopiero teraz zaczął sobie uświadamiać pewne rzeczy.

– Co!!! – ryknął Zawór. – Zawór powalony? Waarrrghh!

Obsługa karczmy szybko sprzątnęła gnoma z podłogi, uspokojony nieco Zawór usiadł na swoim miejscu i sapnął. Na Wyżynach ktoś wrzasnął i znów rozległo się trzaśnięcie drzwiami.

– Był świeżo wylosowany! – druid patrzył z żalem na ścieraną pracowicie plamę.

– Cóż, gracz Zawora jest głupszy od samego Zawora. – odrzekł Ciapugroch. – Poza tym on i Mistrz nie lubią spóźnialskich..

Ciapugroch już chciał ruszyć po upatrzoną wcześniej futrynę od drzwi, kiedy nagle przy stole drużyny pojawił się zamaskowany osobnik z twarzą ukrytą za woalką.

– Psst! Mam kłopoty, a wy jesteście właściwymi ludźmi, by mi pomóc – szepnął konspiracyjnie, ignorując jednego z demonów Kluchy, szarpiącego go za nogawkę.

– Za ile? – konspiracyjnie spytał Jurgen.

– Dwa tysiące złotych monet. – padła konspiracyjna odpowiedź.

– Dwa tysiące złotych monet! – konspiracyjnie wrzasnął Ciapugroch. Karczmarz drgnął przestraszony.

– Musicie tylko zejść do miejskich podziemi i utłuc smoka, który...

Tajemniczy, zakonspirowany osobnik zamilkł i wzniósł oczy ku Wyżynom, gdzie na podobieństwo burzy z piorunami rozszalała się kłótnia. Drużyna poszła jego śladem.

– OK – szybko i już nie konspiracyjnie powiedział zamaskowany osobnik... – Kłócą się, mamy krótką przerwę.

– Mój gracz zarzuca Mistrzowi, że po raz trzeci prowadzi tę samą przygodę! – jęknął zmartwiony Jurgen.

– Oj, chłopie. – zmartwił się obcy. – Mistrza rzuciła wczoraj dziewczyna, jest w paskudnym nastroju,

– Jakie są współczynniki smoka?

– Nieistotne. – wzruszył ramionami NPC. – Teraz pewnie już większe..

Drzwi od karczmy stanęły otworem i wbiegł przez nie Zbiłka z okrwawionym toporem. Wrzaski stały się wyraźniejsze i krasnolud skwapliwie zatrzasnął drzwi.

– Uff, już po wszystkim.-powiedział, siadając ciężko. – Wyrżnąłem cały elfi pochód pierwszomajowy i już szedłem do ich centrum handlowego, kiedy Moc się rozwiała. Może już mój gracz przestał się mną interesować?

– Kłócą się. – Ciapugroch przejął obowiązki mistrza ceremonii. – To jest krasnolud Zbiorowa Mogiłka, w skrócie Zbiłka, krasnolud orkoholik, a to...

– Nie mam imienia.-powiedział Nieznajomy. – Ba, nie mam nawet współczynników.

Asterix poruszył się niespokojnie.

– Chłopie, co ci? – spytał Zbiłka. – Niewyraźnie wyglądasz, blady jakiś. Asterix, chory jesteś?

– Nazywam się już Obelix, nie Asterix! – odparł tamten. – I nie jestem już wojownikiem podziemnym, tylko rybakiem.

– Aha. – kiwnął głową Jurgen. – Jest zwyczajnie niedolosowany.

– Czy już mogę rzucić jakiś czar? – podniósł głowę Klucha.

Kłótnia ucichła i wszystko potoczyło się standardowo. Jurgen jako rzecznik drużyny zdążył jeszcze szeptem zapewnić nieznajomego, że nic do niego nie mają i to tylko biznes, po czym Zawór rozszarpał go na kawałki a Ciapugroch porwał sakiewkę. Klucha na wszelki wypadek rzucił ognistą kulą w karczmarza i chichocząca radośnie drużyna wymknęła się z płonącej gospody. Była noc, jak zapewne napomknął Mistrz Gry w ramach tworzenia klimatu. Cała szóstka pojęła jak łączy ich podobna więź jak ich graczy. Jakby ktoś przełączył przycisk – ich osobowości, plany i własne zdanie dogorywały w płomieniach wraz z pechową chorągwią rycerską. Resztki tożsamości wlekły się za nimi jak smród pierdnięcia za galopującym koniem, kiedy grzechocząc współczynnikami i punktami doświadczenia biegli w dół ulicy, niesieni wirem przygody.

– Hyhyhy! – rżał ucieszony Jurgen. – Hyhyhy! Ktoś wie, gdzie właściwie biegniemy.?

– Nie! – odwrzasnął ucieszony Ciapugroch, ładując po drodze beczkę kiszonej kapusty do plecaka. – Na szczęście ani gracze ani Mistrz nie zorientowali się, że za wcześnie zabiliśmy tego, kto miał nam o tym powiedzieć!

– Ty, Zawór! – wrzasnął Jurgen. – Spytaj kogoś o drogę!

– To ja też wychodzę z karczmy! – ocknął się Klucha.

Barbarzyńca jednym ciosem pięści zatrzymał przejeżdżającą karetę i władował się do środka. W tej samej chwili oczy Jurgena zalśniły od krwiożerczego przypływu macierzyństwa i niesiony falą Mocy druid rzucił się za wynędzniałym kundelkiem w głąb ciemnego zaułka. W chwili, kiedy Zawór wyskakiwał z karety z pasażerem pod pachą, pobliska melina żuli wyleciała w powietrze, a druid wyrwał obosieczny topór +6 z rękawa i starł się z jej zawartością. Zbiłka drapał się dyszlem od karety pod pachą.

– Tutejszy? – spytał Ciapugroch, pokazując pasażera pod pachą barbarzyńcy.



– Nie wiem – odparł Zawór. Jego gracz wykonał udany test i wojownik sprawnie wykorzystał umiejętność *przesłuchiwanie jeńców*, rzucając danym egzemplarzem o bruk.

Dopisane w tajemnicy przed Mistrzem czary zalśniły Klusze w oczach, kiedy rozpaczliwie próbował zorientować się w sytuacji – na wszelki wypadek jednak wyciągnął swój miecz +4 (też dopisany w tajemnicy) i podejrzliwie spojrzał na Ciapugrocha. Pasażer karety był w mieście przejazdem, ale, jak się okazało, doskonale znał miejsce ukrywania się smoka. Druid podbiegł w radosnych podskokach, po czym teatralnym gestem rozwalił karetę strzałem z haubicy.

– Jurgen! -wrzasnął Ciapugroch. – Wiemy, gdzie siedzi smok!

– Doskonale! Za mną! – Jurgen ruszył kłusem w stronę najbliższych koszarów, w biegu ładując haubicę.

– Hej, przecież to my wiemy, gdzie jest smok! – zaprotestował złodziej.

– Dobra, dajmy na to, że mi powiedziałeś. – druid zarepetował haubicę i zaczął się rozglądać za jakimś pałacem.

– Mamy iść do podziemi! – rozpaczliwie wrzasnął Ciapugroch, podświadomie wsadzając trupa zakładnika do kieszeni.

– Do podziemi? – druid zmarszczył brwi i przystanął.

– Precz z Katanem! – zaryczał Zawór i wtargnął do pobliskiego całodobowego sklepu monopolowego.

– Czy ja już mówiłem, że wychodzę z karczmy? – zamrugał oczkami Klucha.

– Rzuć sobie na Inteligencję, ty ćwoku! – warknął Ciapugroch. – Nie widzicie, co się dzieje? Gracze już całkowicie przejęli nad nami kontrolę! Znowu rozwalamy miasto! – jęczał, odkręcając kopułę pobliskiej katedry.

Nagle z Wyżyn spadł ciepły, brązowy deszcz, który podziałała na Jurgena jak kubeł zimnej wody.

– Ta fleja znowu polała moją Kartę Bohatera kawą.! – jęknął, patrząc na przemoczoną kieckę.

Za jego plecami Zbiłka przeganiał sztachetą od płotu konny oddział gwardii, charcząc coś o mieszańcach elfio-goblińskich i zdradzając plany zajęcia się zawodowo ich eksterminacją. Jurgen chwycił go za ramię i ściągnął Ciapugrocha z wieży zegarowej. Pogrzebawszy chwilę w Ciapugrochowym plecaku, wyciągnął trąbkę ułańską i zwołał zebranie drużyny. Na Wyżynach ktoś znowu zaczął opowiadać kawał.

– Panowie... – zagaił, otrząsając się na chwilę.

– Precz z Katanem! – wymamrotał Zawór, żując kawał wydartego w furii bruku.

– Jesteś głupi jak Klucha, Zawór! – warknął druid. Barbarzyńca nie zareagował w żaden sposób na ową delikatną aluzję, co potwierdziło powyższą tezę. – Gracze wpadli w normalny tok. Zaraz Mistrz się wkurzy.

– Co mamy robić? – jęknął Ciapugroch.

– Nie wiem, może spróbujmy się jakoś... jakoś...

– Przeciwstawić? – zmarszczył brwi Zbiłka.

– Można chociaż spróbować!

– Chociaż to było w pewien sposób przyjemne...

– Przyjemne? – druid aż się zatrząsł. – Poplamiono mi kartę! Od początku sesji zabiłem już piętnastu ludzi!

– Jak ktoś ma czegoś w nadmiarze, to mu brzydnie...

– To ja rzucam czar „Przyzwanie owsików"- nieśmiało zaproponował Klucha.

– Przeciwstawny się tym chamom nad kartami! – Zbiłka wzniósł topór magiczny +4.

– Nie ja. – blady traper Ideefix, który jeszcze przed chwilą był niziołkiem komandosem Panoramixem oparł się o ścianę. – Mój gracz właśnie na serio zaczął wczuwać się w postać.

W tej chwili Ideefix zniknął.

Kawał dobiegł puenty – Wyżyny eksplodowały salwą śmiechu.

– Na smoka! – oczy druida błyszczały bezsilnością, kiedy repetował haubicę.

Orki wyskoczyły z ciemności ze stereotypowym straszliwym wyciem i potrząsaniem szabel. Odtańczyły tryumfalny taniec śmierci (własnej), dając drużynie czas na powitalną salwę, po czym obie strony zwarły się w bezlitosnym boju. Żal ogarnął walącego z miotacza ognia Jurgena, kiedy uświadomił sobie, że oni naprawdę się starają. Tym razem Mistrz Gry wybrał niezłych statystów – wyglądali niezwykle realistycznie, nadziewając się na ostrza i ginąc z holyludzkim jękiem. Mieli też całkiem niezłe współczynniki, niestety, Mistrz zapominał o umiejętności „uniki", i dlatego walka znacznie się upraszczała. Grzmot turlanych kości unosił się nad ich głowami wraz ze zgrzytem temperowanego ołówka. Zawór walił jak chłopka ubijająca masło, Zbiłka ogłupiały z radości rozpruwał orkowe cielska i co rusz doskakiwał do ściany lochu, by narysować kolejną kreskę. Ciapugroch wysypał wszystko z plecaka i ciskał w najeźdźców cięższymi pociskami – składana studnią, starym rumakiem bojowym, kopułą katedry, polowym łóżkiem cesarza Imperium, jakimś trollem z demobilu. Klucha zawzięcie wyrysowywał pentagramy przy pomocy cyrkla.

Niebawem szeregi zielobnoskórych przerzedziły się i ostatnie orki podały tyły. Zbiłka doskoczył do nich i ciął je po plecach, wykorzystując pięć z dostępnych mu dwóch ataków. Po korytarzach miejskich lochów ciągnęły się echa wrzasków z Wyżyn „Hehehe, wyszły mi wszystkie rzuty...", „Drasnął mnie, skurczysyn...", „Razem z tymi elfami ma już prawie siedemset punktów! Rozszerzam sobie...", „Nie rozumiem... Pokażcie mi swoje karty...".

Do echa dołączyło skrzypienie ołówka i szelest papieru.

– Głupio się czuję, kiedy ktoś gapi mi się we współczynniki. – zwierzył się Jurgen.

– Jakiś silniejszy się po tym wszystkim poczułem. – Zbiłka napiął muskuły.

– Mój gracz czuje się niedowartościowany. – bąknął Ciapugroch, zbierając swój ekwipunek.. – Mam złe przeczucia...

– Gdzie jest Zawór? – nagle zdziwił się krasnolud.

Z lochów przed nimi rozległ się wrzask szarżującego mięśniaka.

– O, nie! – zawył krasnolud. – Znowu wszystko sam chce utłuc!

– Egoista! – Jurgen już podrywał się do biegu.

– Na smoka! – ku swojemu przerażeniu wrzasnął Ciapugroch.



Wyjąca drużyna pogalopowała w głąb tuneli. Kluch oblizał wargi i wydobywszy z sakwy maga kredki świecowe, począł kolorować pracowicie wyrysowany pentagram. Był tak dalece zatopiony w swojej pracy, że nie słyszał, iż echa głosów z Wyżyn przybrały inny ton. „Całą sesję siedzi i bazgrze po karcie...", „Grasz, do cholery, czy nie...", „Przecież mówiłem, że wychodzę z karczmy...". Niespodziewanie z pentagramu buchnął snop płomieni i ogarnął biednego Kluchę wraz z jego kredkami. Po korytarzach poniósł się złowieszczy chichot Mistrza Gry.

Smok niespodziewanie zaszarżował. Zawór wzniósł topór +3 i wstrzymał się w pół ruchu, kiedy jego gracz zawahał się, czy wyrzucił 19 czy 91. Smok wykorzystał chwilę wahania barbarzyńcy i szepcząc coś przepraszająco, walnął go ogonem w splot słoneczny. Kości turlały się jak szalone – ryk Zawora przeszedł w pisk zachwytu, kiedy barbarzyńca orbitował wokół smoczej jamy, miażdżąc stalaktyty swoim hełmem +5. Wkroczenie reszty drużyny do smoczego leża zlało się z trzęsieniem ziemi, kiedy Mistrz dla wzmocnienia swego autorytetu uderzył pięścią w stół.

– Do ataku! – zaryczał druid. – Za wolność naszą i waszą! Za punkty doświadczenia!

– Lech, Lech Kolejorz! – skandował krasnolud, wywijając nad głową Amuletem Straszliwego Roz...lenia.

– Nieee!!! – wrzeszczał szarżujący na smoka Ciapugroch. – Przecież ja jestem tylko nędznym złodziejem!!! Nieeee!!! Zostaw mnie!!!

– Bardzo proszę o ciszę! Przemawiać będzie druid Jurgen.

– Brawo! Wiwat! Niech żyje!

– Ehm, ehm... Jak słusznie zakładam, wszyscy państwo słyszeliście o sesji, w której brałem udział z obecnymi tu krasnoludem Zbiłką i barbarzyńcą Zaworem.

– Tak... Oczywiście.. To straszne.:.

– Wiecie zatem, jak straszną i niewdzięczną śmiercią zginął złodziej Ciapugroch, wiedziony bezlitosną wolą gracza prosto na straszliwego gada!

– Wiemy, wiemy!

– Wiecie też o niezasłużonej śmierci setek NPC-ów i splądrowaniu dzielnicy bogaczy, okrutnych zbrodni których to myśmy dokonali za sprawą okrucieństwa i braku wyobraźni naszych graczy?

– Oczywiście! Dość tego!

– Wiecie też pewnie o demonicznych Mistrzach Gry, którzy najpierw zalewają nas setkami anonimowych wrogów bardziej wyszkolonych w uprawianiu ogródka, niż w walce? Wszystko po to, by uśpić naszą czujność i następnie napuścić smoka z wielokrotnie odnawianą Żywotnością!

– Precz z nimi! Na pohybel!

– Nasz opór podczas sesji był bezskuteczny, bo był spontaniczny, nieprzemyślany i jednostkowy! Musimy trzymać się razem, musimy stworzyć front!

– Dobrze mówi! Niech żyje!

– Śmierć tym, którzy zniewalają nasze charaktery i zmuszają nas do okrutnych czynów! Śmierć graczom bez wyobraźni! Śmierć mordercom i plugawcom! Śmierć humorzastym Mistrzom!

– Śmierć! Śmierć!

– Niech żyje Podręcznik! Niech żyje zdrowy rozsądek! Niech żyją prawa fizyki!

– Niech żyją! Niech żyją! Niech żyją!

KONIEC LOTU

CZYLI OSTATNI KRZYK

Tomus

Chciałem kwietniowy tekst poświęcić sprawie odgrywania postaci. Pomyślałem sobie, że każdemu przyda się kilka rad, popartych przykładami z życia aktorów – bo przecież odgrywanie postaci bardzo przypomina granie roli w filmie lub w teatrze. Niestety, mnie i moich przyjaciół spotkała najstraszniejsza rzecz, którą może sobie wyobrazić zżyty ze swoją postacią gracz. Pewnie domyślacie się, o czym mówię. Tak, mam na myśli koniec lotu, ostatni krzyk, nieuchronne zakończenie wszystkiego, śmierć... Gdy układałem plan tego cyklu, stwierdziłem, że kiedyś o tym będę musiał napisać. Miałem jednak problem z dokładnym ustaleniem kiedy – ostatnia śmierć odeszła w zapomnienie i trudno mi było opowiadać o czymś, czego prawie nie pamiętam. Niestety, zdarzyło się najgorsze i teraz mogę niejako „na świeżo" o wszystkim napisać. Przy okazji na palecie pojawił się kolejny temat, który niezwykle mnie nurtował, a o którym mogę teraz z wielkim uczuciem napisać. Zacznijmy jednak od początku, a więc od przedstawienia sytuacji.

Grupa składała się z sześciu postaci: Semanar (wojownik), Talanar (zwiadowca), Metzlan (czarodziej), Alis (władca żywiołów), Uruk-Hai (powietrzny łupieżca) i ja, czyli N'chal. W trakcie przygody udało nam się ustalić, że niebezpieczny Horror czai się w zigguracie, położonym w dżungli o kilka dni drogi od miasta, w którym przebywaliśmy. Niewiele się zastanawiając, ruszyliśmy tam. Zebraliśmy wszystkie możliwe dane o potworze (jeden z BNów był przez niego opętany, więc mogliśmy wyciągnąć to i owo) i przygotowaliśmy plan. Niestety, kiedy tylko zaczęliśmy z nim walczyć, okazało się, że niezbyt skrzętnie przygotowana strategia spaliła na panewce. I wtedy okazało się, że drużyna nie działa jak jedna osoba, że nie jest sześcioma ciałami złączonymi jedną myślą (a tak w wielu systemach być powinno!), że są w niej słabe ogniwa. Najpierw nie mogliśmy się zdecydować, czy uciekamy, czy walczymy dalej, i dlatego straciliśmy cenny czas. Później Semanar i ja zostaliśmy wciągnięci do świata Horrora, a wtedy już na wycofanie się na z góry upatrzone pozycje było za późno – trzeba było walczyć do ostatniej kropli krwi. Przez jakiś czas opieraliśmy się i walczyliśmy, ale niewiele to dało. Metzlan padł, ciężko ranny. Talanar zginął, trafiony magiczną kulą energii. Na polu walki pozostali tylko Alis i Uruk-Hai. No i teraz należy Wam się kilka słów wyjaśnienia. Alis był z nami od początku – czyli prawie rok czasu gry. Dzielił z nami najgorsze i najlepsze chwile. Był naszym towarzyszem na dobre i na złe. Natomiast Uruk-Hai przyłączył się kilka miesięcy temu i jakoś nie bardzo do nas pasował, nie ufał nam... ciężko powiedzieć, o co mu tak naprawdę chodziło.

Obaj – Alis i Uruk-Hai – byli ciężko poranieni, ledwo stali na nogach. Wiedzieli jednak, że Horror również jest na granicy śmierci. Wiadomo również było, że jeśli teraz wycofają się, by wrócić za jakiś czas, to pozostała czwórka zginie. Alis nie wahał się i podjął decyzję. Postanowił rzucić się na potwora, nie licząc się ze swoim życiem. A co wtedy zrobił Uruk-Hai – ogłuszył go! Do dziś nie wiem, dlaczego to zrobił. Wynik w każdym razie był taki, że zginęły cztery postaci, a dwie, które przeżyły, niezbyt teraz za sobą przepadają.

A teraz morał – bo każda bajka ma jakiś morał, więc dlaczego i nie ta? W większości światów gier (kilka przykładów: **Wilkołak**, **AD&D** – szczególnie Krynn, **Earthdawn**, **Traveller**, **Pendragon**...) grupa musi być ze sobą niezwykle zgrana. Wchodzące w jej skład postaci muszą sobie ufać, tak jak żołnierze w oddziale. W końcu co chwila ryzykują swe życie i nie raz poświęcają je broniąc towarzyszy. Jeśli drużyna nie jest złączona jedną myślą, mogą się zdarzyć takie przykre rzeczy, jak opisałem wyżej. Zawsze jest też potrzebny ktoś, kto dowodzi, kto podejmuje decyzję o wycofaniu się. I nie może być słabych ogniw. Pamiętacie Boromira? To było słabe ogniwo Drużyny Pierścienia. Boromir niemal doprowadził do fiaska całej wyprawy. Na szczęście skończyło się tylko na rozłamie, ale to i tak niezwykle dużo, prawda? Pamiętajcie – ja to drużyna, drużyna to ja!

Miało być o śmierci...

Załóżmy, że mamy postać, z którą jesteśmy niezwykle zżyci, że graliśmy nią już *n* sesji, że doszła do *m*-tego poziomu, że jest super-ekstra-luks. Załóżmy w końcu, że ginie. I co wtedy?

Napiszę parę słów o swoich odczuciach.

Po śmierci postaci czuję się koszmarnie. Podczas wspomnianej powyżej sesji rzucałem teksty w rodzaju: „Ja już z nim więcej nie zagram", „Teraz to z miesiąc nie będzie mi się chciało grać", „K..." itp. Zresztą wszyscy uczestnicy niefortunnej sesji niezbyt mile ją wspominają. A po jej zakończeniu nikt nic nie mówił. Panowała totalna cisza.

Wiecie już, że czułem się koszmarnie. Dlaczego? Bo strata postaci, to strata części ciebie. To tak, jakby wyrwano ci kawał mięcha. Wydrenowano mózg.

Po koszmarze narodził się smutek i zniechęcenie. Oglądałem kartę myśląc o tym, co miało jeszcze stać się z tą postacią. Co mogła osiągnąć.

W końcu smutek powoli zaczął mijać. Uczucia odpłynęły, a wraz z nimi napięcie. Zdrowy rozsądek doszedł do głosu. Pomyślałem sobie o kilku innych postaciach, które kiedyś tam straciłem. Wtedy też przez jakiś czas czułem się beznadziejnie. Jednak jakoś później udawało mi się wykreować kolejnego bohatera, który stawał się jeszcze fajniejszy i jeszcze potężniejszy (no – to lekka przesada, ale miło jest tak myśleć).

Mózg pracował. Rodziły się kolejne pomysły na postacie. Noc płynęła powoli, a kiedy zaczęło świtać, już wiedziałem, kim mogę teraz zagrać. Pozostała jednak pewna niechęć do gry jako takiej (czuliście kiedyś coś takiego?). Dzień płynął niechętnie i bezbarwnie. Na szczęście szybko zdzwoniłem się z kilkoma „trupami" i razem doszliśmy do siebie i wspólnego wniosku: chcemy grać. Nawet nasz MG – mimo początkowej niechęci – też szybko stwierdził, że przecież lubimy to wszyscy, więc dlaczego mamy się poddawać.

Istniał jeszcze jeden problem do przezwyciężenia: kompleks byłej postaci. Nowy bohater jest taki słaby, taki bezbarwny. Niewiele wiemy o nim, o jego towarzyszach. Nie mamy jasnych wizji jego przyszłości. Nam udało się wygrać – nowe postaci powstały, a wraz z nimi nadzieja na kolejne świetne sesje. Nie wszyscy jeszcze czują się w nowych skórach, tak jak w starych. Jednak z czasem to powinno minąć.

Pozostało jeszcze wspomnieć, że MG też może mieć pewne problemy z rozpoczęciem od nowa prowadzenia. Kto wie, czy nawet i nie większe. Istnieje jednak wiele sposobów przekonania go – cóż może zdziałać skrzynka coca-coli! A poza tym wszyscy to lubimy, więc czemuż my czy on mielibyśmy się poddawać po jakimś głupawym niepowodzeniu?

Podsumowując: nie można się poddawać po straci postaci. Smutek, niechęć, zdenerwowanie – to wszystko minie. Gorzej jednak, jeśli nic takiego nie będziecie czuć. Jeżeli po śmierci postaci zupełnie bezstresowo wylosujecie następną. To będzie oznaczać, że gracie nie po to, by odgrywać role i czerpać prawdziwą przyjemność. Tak naprawdę, to nie wiem, po co gracie. Wiem tylko, że wiele tracicie.

Na zakończenie powiem Wam tylko, że ja *wolę spodziewać się najgorszego. W ten sposób bywam mile zaskoczony, jeżeli sprawy układają się pomyślnie* (David Eddings). A Wy?

Aha, *deus ex machina* okazało się niezwykle trudnym tematem, stąd może niezwykła rozpiętość ocen – od 2 do 6! Na konkurs przyszło mało odpowiedzi, więc myślę, że każdy odważny coś dostanie.

Adam Matusewicz

CHWAŁA BOHATEROM

CHWAŁA BOHATEROM

Ilustracje: Piotr Kowalski, Jarosław Musiał

Oto dwie krótkie scenki z pewnej przygody, gdzieś w Starym Świecie. Ci sami bohaterowie, ta sama sytuacja, ale przebieg wydarzeń odmienny.

SCENKA NR 1

„Wieś Wittelberg, wczesnym wieczorem. Nieopodal „Pod Złotym Kapeluszem". Na zewnątrz dwaj bohaterowie, tacy co to już przemierzyli kawał świata i z niejednego pieca chleb jedli, zatrzymali się przed uchylonymi drzwiami. Przez chwilę nasłuchiwali gwaru dochodzącego zza odrzwi (o tej porze gospoda była pełna gości), po czym zachęceni unoszącym się wokoło aromatem smakowitych potraw weszli do środka.

Kupcy, kramarze, rzemieślnicy i drugie tyle czeladników różnych profesji wypełniali izbę do ostatniego miejsca. Tu i ówdzie do stołów dostawiono dodatkowe ławy – teraz szczelnie wypełnione. Żwawo kręciły się między gośćmi hoże dziewczyny w niedbale zasznurowanych koszulach, roznosząc kufle pełne piwa. Hałas, niemal zgiełk, prawie uniemożliwiał zrozumienie słów sąsiada. Jednym słowem: dzień jak co dzień. Ale na widok dwójki nowych gości gwar raptem przycichł do przyzwoitego poziomu, bo też raptem wszyscy w sali zaczęli mówić szeptem, z ciekawością wlepiając oczy w nowo przybyłych . Tymczasem ci postąpili kilka kroków w głąb izby i zatrzymali się, świadomi wrażenia, jakie wywarli na innych.

Bogaty rynsztunek i strój obu rycerzy nie pozostawiały wątpliwości co do tego, że obaj są możnymi panami. Obaj zdawali się nie dostrzegać ludzi siedzących przy stołach, szukali kogoś innego, w końcu ich spojrzenia zatrzymały się na sunącym w pośpiechu, zgiętym w służalczym ukłonie karczmarzu. Ten, niski i gruby jak beczka, wytarł pośpiesznie ręce w zatłuszczony fartuch i skłonił się raz jeszcze, niemal do podłogi. Przy jego tuszy wyglądało to doprawdy komicznie.

– Witam, witam jaśnie wielmożnych panów rycerzy! Witam, sługa uniżony jaśniepanów! Czym możemy służyć ja i moja gospoda?

– Jestem Zygfryd de Lowe – głos rycerza zabrzmiał niezwykle donośnie i dostojnie – i wraz z panem Fulkiem de Lorge z Lotaryngii chcemy u ciebie zażyć wieczerzy, kąpieli, a i izbę na nocleg przyszykuj, byle dużą i czystą. Co tam masz w garkuchni najlepszego? – zapytał pan de Lowe, ściągając rękawice i otrzepując nimi z kurzu srebrzystą kolczugę.

Oberżysta, słysząc słowa o noclegu, wyraźnie zasępił się. Ze wzrokiem skierowanym w bok, odrzekł niepewnym głosem:

– Zaszczyt to dla mnie, jakem Hugo Ansbach, gościć jaśniewielmożnych panów rycerzy, ale, dalibóg, nie masz dziś w mojej gospodzie wolnej izby na nocleg! Nie dalej jak dziś rano wszystkie zajął wielmożny pan Ryszard von Braunschwick ze swymi ludźmi. Ogromnie żałuję!

Karczmarz był autentycznie przejęty, z jego głosu przebijał szczery żal: w końcu omijała go okazja przyzwoitych zarobków.

Drugi z rycerzy, do tej pory milczący, o twarzy przeciętej na ukos białą blizną, zmarszczył gniewnie czoło i spojrzał z góry na grubasa, a ten aż się skulił pod wpływem tego spojrzenia.

– A co to za ptak, ten von Braunschwick i dlaczego ma być bardziej godzien od nas noclegu pod dachem? Nie jestem byle kim i nie zwykłem ustępować miejsca gorszym od siebie! – oczy rycerza rozbłysły zimnym jak stal blaskiem.

Karczmarz zbladł i w nagle zapadłej ciszy głośno przełknął ślinę.

– A... ależ panie, wszak wielmożny pan Ryszard von Braunschwick to wasal barona von Kulpschick, pan na Altengrabow i Neberwald.

Rycerz z blizną uśmiechnął się ponuro, zerkając w stronę schodów prowadzących na górę, jakby spodziewał się ujrzeć tam von Brauschwicka.

– Zaraz zobaczymy – wycedził przez zaciśnięte zęby, kładąc dłoń na rękojeści miecza – czy będzie taki wielmożny, jak go GRZECZNIE poproszę, by się stąd wynosił na cztery wiatry.

Goście struchleli, a oberżysta aż się cofnął, potykając ze strachu przed wiszącą w powietrzu awanturą.

Na szczęście pierwszy z rycerzy, ten który przedstawił się jako Zygfryd de Lowe, uspokajająco położył dłoń na ramieniu przyjaciela, hamując jego wybuchowy temperament. Jednocześnie zwrócił się do niego ze słowami:

– Daj spokój Fulko, nie potrzebna nam awantura. Poszukamy innej oberży, może i bardziej wygodnej i przestronnej. A ty, dobry człowieku, masz tu czwartaka za fatygę.

Moneta zniknęła w dłoni gospodarza jak zdmuchnięta, a obaj rycerze odwrócili się bez słowa i wyszli w mrok (pan de Lorge z wyraźnym ociąganiem i jeszcze się obejrzał w drzwiach).

Po chwili gospoda znów, jak co wieczór, rozbrzmiała gwarem głosów. Nic już nie zakłóciło spokoju gości."

SCENKA NR 2

„Wieś Wittelberg, wczesnym wieczorem. Oberża „Pod Złotym Kapeluszem". Na zewnątrz dwaj bohaterowie, tacy co to już przemierzyli kawał świata i z niejednego pieca chleb jedli, zatrzymali się przed uchylonymi drzwiami. Przez chwilę nasłuchiwali gwaru dochodzącego zza wrót (o tej porze gospoda była pełna gości), po czym zachęceni unoszącym się wokoło aromatem smakowitych potraw, weszli do środka.

Kupcy, kramarze, rzemieślnicy i drugie tyle czeladników różnych profesji wypełniali izbę do ostatniego miejsca. Tu i ówdzie do stołów dostawiono dodatkowe ławy – teraz szczelnie zapełnione. Między gośćmi kręciły się żwawo hoże dziewczyny w niedbale zasznurowanych koszulach, roznoszące gliniane kufle pełne piwa. Hałas, niemal zgiełk prawie uniemożliwiał zrozumienie słów sąsiada Ale na widok dwójki nowych gości gwar raptem przycichł do przyzwoitego poziomu, bo też raptem wszyscy w sali zaczęli mówić przyciszonymi głosami, z ciekawością wlepiając oczy w nowoprzybyłych. Ci postąpili kilka kroków w głąb izby i zatrzymali się, świadomi wrażenia, jakie wywarli na otoczeniu.

Bogaty rynsztunek i strój obu rycerzy nie pozostawiały wątpliwości co do tego, że obaj są możnymi panami. Wojownicy zdawali się nie dostrzegać siedzących przy ludzi stołach, za to zwrócili uwagę na zbliżająceg się do nich w pośpiechu, zgiętego w służalczym ukłonie karczmarza. Ten, niski i gruby jak beczka, wytarł pośpiesznie ręce w zatłuszczony fartuch i skłonił się raz jeszcze, niemal do podłogi. Przy jego tuszy wyglądało to doprawdy komicznie.

– Witam, witam Janie wielmożnych panów rycerzy! Witam, sługa uniżony jaśniepanów? Czym możemy służyć ja i moja gospoda?

– Jestem Zygfryd de Lowe – głos rycerza zabrzmiał niezwykle donośnie i dostojnie – i wraz z panem Fulkiem de Lorge z Lotaryngii chcemy u ciebie zażyć wieczerzy, kąpieli, a i izbę na nocleg przyszykuj, byle dużą i czystą. Co tam masz w garkuchni najlepszego? – zapytał pan de Lowe, ściągając rękawice i otrzepując nimi z kurzu srebrzystą kolczugę.

Oberżysta, zgięty w pół i z zakłopotaną miną, już miał nieśmiało rzec, że wszystkie izby zajął pan Ryszard von Braunschwick ze swymi ludźmi, gdy nagle wzrok grubasa padł na herbową tarczę

rycerza. Widniał na niej w złotym polu smok czarny, trzema srebrnymi mieczami przebity. Jakby jakaś zasłona uniosła się w na co dzień niezbyt lotnym umyśle gospodarza. W dodatku drugi z rycerzy, ten o marsowym obliczu przeciętym na ukos grubą, białą blizną ... U jego pasa sterczała rękojeść ciężkiego miecza elfiej roboty, oprawna w kość słoniową, zwieńczona rubinem wielkim jak gołębie jajo. Kamień jarzył się delikatną poświatą, niewątpliwie magiczną.

Hugo Ansbach niejedno już w życiu widział i wielu, czasem bardzo dziwnych, gości przyjmował pod dachem swej oberży, ale tym razem ... Czy to być może?

– Ogłuchłeś człeku? Do ciebie mówię! – Surowy głos pana de Lowe podziałał na gospodarza niczym bat na leniwego konia, wyrywając go z chwilowego odrętwienia. Karczmarz padł na kolana, ale natychmiast zerwał się z ziemi i zgiął w najgłębszym z ukłonów.

– Na Pięści Sigmara! To przecież sam pan Zygfryd Pogromca Smoków! O matko moja! Jaki zaszczyt! I pan Fulko O Sercu Niezłomnym! Bohaterowie Wojny o Lampę! Obrońcy Korony! O Bogowie! Tacy goście w mojej karczmie! Jestem zaszczycony! To wielki dzień! Jestem ... Helga! Johanna! Ulryka! Zyta! Uta! Brunhilda! Do mnie, a żywo! Jaki zaszczyt...

Gruby oberżysta zaczął bić pokłony, jeden po drugim, niemal szorując brzuchem po zaśmieconej podłodze. Dziewczyny służebne przybiegły w podskokach i nie rozumiejąc nic z tego, co się dzieje, na wszelki wypadek również zaczęły się kłaniać. Tymczasem nazwiska niezwykłych gości lotem błyskawicy rozniosły się po karczmie, zmuszając siedzących do zerwania się z miejsc i pochyleniu głów. „Bohaterowie!", „Wspaniali!", „Nieustraszeni!", „Waleczny de Lowe!", „Niepokonany de Lorge!" – niosło się jak echem po izbie. Ileż to razy te dwa imiona przewijały się w dziesiątkach bohaterskich opowieści i pieśni, które opowiadali i śpiewali bardowie czy minstrele. To oni, oni sami!

W jednej chwili zwolnił się najbardziej reprezentacyjny stół, migiem nakryty do kolacji. Obaj rycerze, odprowadzani ognistymi spojrzeniami dziewcząt i pełnymi nieskrywanego podziwu spojrzeniami mężczyzn, zasiedli za stołem, uśmiechając się pod wąsem, jakby mówiąc: „I znów to samo, ani chwili spokoju. Ech, ta popularność..."

Kiedy karczmarz, wciąż zgięty w pokornym ukłonie, przyjmował zamówienia, ze schodów prowadzących na pięterko dał się słyszeć gwar podniesionych głosów, a po chwili zbiegł stamtąd przystojny, bogato odziany młodzieniec, pośpiesznie dopinający na biodrach rycerski pas. Za swym panem pospieszali giermkowie i służba, wyraźnie podekscytowani i przejęci.

Młodzieniec zatrzymał się u szczytu stołu, oczy mu błyszczały zdradzając wielkie wzruszenie. Skłonił głowę.

– Czcigodni panowie! Jestem Ryszard von Braunschwick, pan na Altengrabow i Neberwald. jak mniemam, mam zaszczyt ze szlachetnymi Zygfrydem de Lowe i Fulkiem de Lorge?

Obaj wymienieni spojrzeli po sobie zaciekawieni.

– To my – odrzekł de Lowe i wskazał młodzieńcowi ręką miejsce przy stole. -Zjesz, panie, z nami wieczerzę? Będziemy niezmiernie radzi twemu towarzystwu.

Oblicze młodego rycerza pokraśniało z dumy. Głos zadrżał ze wzruszenia.

– Szlachetni panowie, największy to zaszczyt dla mnie zasiąść przy stole z pierwszymi rycerzami Imperium. Wiem, że nie zasłużyłem na ten zaszczyt, ale z tym większą dumą przyjmuję go. Jednocześnie proszę was, abyście zechcieli wyświadczyć mi grzeczność i przyjęli nocleg w tej gospodzie, w izbie, w której ja sam miałem udać się na spoczynek. Jest ona do waszej dyspozycji.

Zygfryd de Lowe uśmiechnął się do siebie. Fulko de Lorge nie uśmiechnął się tylko dlatego, że zbyt był zajęty wychylaniem pierwszego dziś kufla piwa. Sprawa noclegu rozwiązała się sama."

Czym różnią się obie scenki, z których każda zaczyna się w ten sam sposób? Rozwojem sytuacji: w pierwszej bohaterowie zmuszeni są szukać noclegu poza gospodą, w oczach karczmarza i gości pozostając tylko jednymi z wielu rycerzy, których mieli okazję w życiu widzieć. Bohaterowie niezależni nie widzą istotnej różnicy między panami de Lowe, de Lorge, a panem von Braunschwick: szlachta jest dla nich po prostu szlachtą. W drugiej scence bohaterowie otrzymują nocleg niemal natychmiast. Okazuje się, że imiona obu przyjezdnych rycerzy – sławne i okryte chwała, o ile tylko zostaną rozpoznane – działają niemalże jak zaklęcia: wzbudzają podziw i nadzwyczajny szacunek, otwierają drzwi i sakiewki innych osób. Efekt? Właściciele owych imion bez najmniejszego trudu zdobywają wszystko to, co w pierwszej scence mogliby zdobyć chyba tylko siłą, kto wie z jakim skutkiem. Czy choćby dlatego nie warto być sławnym?

Najczęściej nowokreowani bohaterowie rolplejów zaczynają przygody jako nowicjusze, z minimalnym poziomem doświadczenia. Dopiero kolejne przygody, o ile uda się wyjść z nich cało, owocują przyrostem umiejętności, cech osobowych, majątku itp. O ile takie postacie nie działają w absolutnej tajemnicy, kryjąc przed postronnymi własne imiona i dokonania (złodzieje, najemni mordercy i im podobne typy spod ciemnej gwiazdy), jest rzeczą jak najbardziej normalną, że w miarę dokonywania kolejnych heroicznych czynów ich imiona zaczną wypływać wśród plotek i ploteczek wymienianych przez ludzi nad kufelkiem piwa, czy też przy obozowym ognisku. „Słyszałeś koleś, że jeden rycerz imieniem Zygfryd de Lowe, sam jeden pokonał w walce bandę Łysego Karla? Posiekał ich na dzwona! Mój sąsiad Edwin słyszał o tym od swego kuzyna Bruna, który spotkał człowieka, co zaklinał się, że widział to na własne oczy. Było to tak ..."

Im dłuższy żywot bohatera, tym więcej krążących o nim opowieści. Im bardziej „heroiczne" historie, tym większą przykuwają uwagę i stopniowo zataczają coraz szersze kręgi. Imię bohatera staje się coraz bardziej znane i popularne. Oczywiście, sława prawdziwego bohatera powinna być stale podtrzymywana kolejnymi przeżytymi przygodami, z których powstaną plotki i opowieści. Nawet największy heros musi liczyć się z tym, że gdy spocznie na laurach i zamiast krążyć po świecie w poszukiwaniu przygód, poprzestanie na odcinaniu kuponów od swojej popularności (bohater-emeryt?), wtedy jego popularność z czasem zacznie blednąć, a imię – do tej pory na ustach wszystkich – zostanie zastąpione imionami innych, bardziej operatywnych postaci.

W tym miejscu należałoby zadać pytanie: a jak to wszystko przełożyć na język reguł i przepisów, jak rozliczyć w grze? Najprościej byłoby odpowiedzieć, że nie ma takiej potrzeby, gdyż Mistrz Gry, najczęściej zupełnie nieświadomie, w jakiś sposób „widzi" i jest w stanie ocenić sławę członków Drużyny. Widać to choćby po stopniu komplikacji kolejnych przygód, w jakie bohaterowie będą wciągani. Początkowo będą one prościutkie – typu „uwolnić córkę karczmarza porwaną przez trolla", poprzez średniotrudne w rodzaju „zgładzić nekromantę i jego bandę szkieletów", aż po arcytrudne, jak choćby „wyjaśnić zagadkę tajemniczego zniknięcia następcy tronu, arcyksięcia Rudolfa". NPC zlecający pierwsze z wymienionych zadań będzie szukał ochotników na wyprawę choćby w okolicznej karczmie i wszystko mu jedno, kto się zgłosi, byle miał nóż czy topór i umiał nim władać. Do eksterminacji nekromanty nie nadają się ochotnicy wzięci z ulicy, stąd też zleceniodawca będzie szukał takich, którzy dokonali już w swym życiu podobnych czynów i mają właściwą reputację, co daje duża szansę na powodzenie przedsięwzięcia. Jeżeli więc Drużyna zostanie zaangażowana, oznacza to, że ma już jakąś renomę – cieszy się pewną sławą. Co do zadań arcytrudnych, oczywistym jest, że w grę mogą wchodzić jedynie najwięksi i najlepsi bohaterowie czasów, w których toczy się akcja gry.

O ile Mistrz Gry świetnie daje sobie radę z tym, by imiona bohaterów w jakiś sposób docierały do potencjalnych zleceniodawców, to niemal na śmierć zapomina o rzeczy najważniejszej: plotki i opowieści, pozwalające poznać NPC-om imiona bohaterów, to ulubiony dodatek do piwa WSZYSTKICH postaci zaludniających świat: nie tylko magów i polityków, jak też ojców porwanych dziewcząt. W tej liczbie będą karczmarze, rolnicy, prostytutki, zakonnice, złodzieje, najemnicy, milicja, kupcy, włóczędzy, dzieci – po prostu wszyscy. I kiedy przyjdzie im spotkać na swojej drodze osobę znaną i popularną, będą zachowywały się inaczej, niż wobec, dajmy na to, domokrążcy handlującego guzikami czy innej,

anonimowej postaci. Na tym między innymi polega urok odgrywania ról w RPG. Tylko, że znów pojawia się pytanie, jak Mistrz Gry ma to przełożyć na przepisy i mechanikę gry?

Spróbujmy: po pierwsze przyjmijmy, że po każdej ukończonej przygodzie Mistrz Gry przydziela bohaterom pewną ilość tzw. Punktów Sławy (PS). Im bardziej głośne i znaczące w oczach opinii publicznej dokonania postaci (im większe poruszenie czy zainteresowanie budziłaby wśród ewentualnych widzów, gdyby mieli możliwość przyglądać się przygodzie jak dzięki telewizji), tym większa nagroda w postaci PS. Poniżej przykładowy „cennik" zasług w oczach opinii publicznej.

1-3	małe zasługi: obrona kogoś napadniętego przez rzezimieszka, odnalezienie zaginionej córki karczmarza
10-30	spore zasługi: rozbicie bandy Łysego Karla, zdemaskowanie (ew. zabicie) mutanta lub kultysty któregoś z Bogów Chaosu
100-300	duże zasługi: zniszczenie siedziby złego czarnoksiężnika bądź kultystów Chaosu, kradzież artefaktu (skarbu) z miasta orków (skavenów), poprowadzenie wyprawy przez Morze Szponów
1000	ogromne zasługi: odparcie inwazji armii orków, zabicie smoka, odnalezienie zaginionego następcy tronu
5000	niewyobrażalnie wielkie zasługi: uratowanie świata przed zagładą?

W lewej kolumnie podana jest przykładowy zakres ilości PS, jakie Mistrz Gry może przydzielić każdej postaci z osobna, kończącej przygodę i pozostającej przy życiu. Zasługi każdego z bohaterów biorących udział w scenariuszu muszą być rozpatrywane indywidualnie. Wynika to z oczywistego faktu, że w tej samej przygodzie różni bohaterowie mogą odegrać role o różnym znaczeniu, np. jeden walczy ze smokiem, podczas gdy drugi w tym samym czasie pilnuje koni. TYLKO od subiektywnej oceny Mistrza zależy to, ile PS otrzyma postać i czy w ogóle jakieś dostanie. Uwaga! Nie należy mylić PS z Punktami Doświadczenia: to nie to samo! Łatwo wyobrazić sobie sytuację, w której bohaterowie ratują świat przed kataklizmem w taki sposób, że nikt nigdy nie dowie się o tym: otrzymają ogromne ilości Punktów Doświadczenia, ale zero PS.



Z przygody na przygodę ilość PS na koncie bohatera rośnie. Po osiągnięciu pewnej sumy PS sława postaci osiąga wyższy stopień popularności. Takich stopni jest pięć: nowostworzona postać zaczyna przygody jako osoba *szerzej nieznana* (pierwszy stopień sławy). W zależności od swego stopnia popularności, bohater otrzymuje stosowny modyfikator testów Ogłady i Cech Przywódczych stosowany wobec osób, które rozpoznały w bohaterze osobę obdarzoną pewną sławą Jeżeli NPC nie skojarzy imienia czy charakterystycznego wyglądu z osobą znaną ze słyszenia, wtedy zareaguje normalnie, jak wobec każdej innej anonimowej osoby (modyfikatory Ogłady i Cech Przywódczych nie mają wtedy zastosowania). Oto tabela, w której podane zostały poszczególne stopnie sławy, ilość PS potrzebna do osiągnięcia każdego z nich, modyfikatory Ogł i CP oraz procentowa szansa identyfikacji bohatera.

PS	*Sława*	*Modyfikator*	*Szansa identyfikacji*
0-20	szerzej nieznany	+0	0%
21-200	dość znany	+10	5%
201-1000	popularny	+20	15%
1001-5000	prawdziwy bohater	+40	45%
5001+	żywa legenda	+60	85%

Rozstrzygnięcie kwestii, czy postać została rozpoznana przez NPC-a jako osoba znana i popularna, może być trudna. Warto w tym celu sięgnąć do powyższej tabeli i odczytać z niej procentową szansę na zidentyfikowanie bohatera przez osobę postronną. Przykładowo, dość znany bohater zostanie rozpoznany w 5% przypadków. Jeżeli osób, które w tym samym momencie mogą zidentyfikować bohatera jest więcej niż jedna (bohater wchodzi do karczmy pełnej gości itp.), to szansa rozpoznania wzrasta o 1% za każdego dodatkowego „widza". W przypadku, gdy bohater znajduje się wśród innych członków Drużyny, przy identyfikacji brany jest pod uwagę najwyższy w Drużynie stopień popularności.

PRZYKŁAD

„Prawdziwy bohater Zygfryd de Lowe pyta karczmarza o izbę na nocleg. Niestety, w gospodzie nie ma wolnych miejsc, za to przebywa w niej w tej chwili 50 gości. Wraz z podstawową szansą identyfikacji wynoszącą 45% daje to 95% szans na rozpoznanie w rycerzu osoby znanej i popularnej – prawdziwego bohatera. Rzut kością K100 pokaże, czy faktycznie doszło do identyfikacji. To, czy pan von Braunschwick odstąpi izbę panu de Lowe, jako bardziej sławnemu, będzie zależało od różnicy sukcesów w testach Cech Przywódczych obu rycerzy. U pana von Braunschwick CP=32, u de Lowe37. Ten ostatni, jeśli zostanie rozpoznany jako prawdziwy bohater, zwiększy swoje CP o należny mu modyfikator +40, co w sumie da CP=77 i większą szansę na wygraną w pojedynku CP."

W okolicy, do której postać jest szczególnie przywiązana, co najczęściej oznacza, że po prostu w niej mieszka, poziom sławy postaci jest traktowany tak, jakby był o jeden stopień wyższy. Ten sam bohater, szerzej nieznany w Starym Świecie, w rodzinnym Marienburgu będzie osobą dość znaną – ze wszystkimi należnymi mu z tego tytułu modyfikatorami. Bard popularny na dworach całego Imperium, na dworze w Altdorfie, gdzie zwykle przebywa, odgrywa prawdziwego bohatera itd.

Do omówienia pozostaje jeszcze jedna kwestia, dotycząca tzw. *złej sławy*. Zrozumiałym jest, że imię postaci może stać się znanym nie tylko dzięki bohaterskim („dobrym") czynom. Popełnianie zbrodni, zuchwałych kradzieży, zdrad, oszustw i innych występków negatywnie ocenianych przez opinię publiczną wiążą się ze złą sławą otaczającą takiego bohatera. Im bardziej niegodziwe postępki, tym większa i bardziej ponura sława. Za „złe" postępki obowiązuje ta sama taryfa PS, co w przypadku „dobrych" postępków –

interpretacja wartości liczonej w PS należy tu do Mistrza Gry. Dla przykładu: poprowadzenie inwazji armii orków na Imperium to ogromne zasługi na polu złej sławy. Ale uwaga: do oceny stopnia popularności bohatera, PS przyznawane postaci za „dobre" i „złe" uczynki należy traktować *łącznie* (zsumować)! Przykładowo: Łysy Karl ma na koncie 35 punktów dobrej i 300 punktów złej sławy, co łącznie daje 335 PS. Z tabeli jasno wynika, że z tą ilością PS Łysy Karl jest osobą popularną w Starym Świecie, a w okolicy, w której grasuje – prawdziwym bohaterem negatywnym.

Każda postać powinna zapisywać nie tylko sumę PS, ale też oddzielnie ilość punktów dobrej i złej sławy. To bardzo ważne, dlatego że gdy jedno z kont – dobrych lub złych PS – jest co najmniej DWA RAZY od drugiego, wtedy opinia publiczna będzie brała taką osobę odpowiednio za bohatera pozytywnego lub negatywnego, różnie reagując na jej obecność. Ważne dla „negatywów": musisz liczyć się z tym, że gdy zostaniesz rozpoznany, wtedy modyfikatory Ogłady i Cech Przywódczych należne ci tytułem sławy, będą ODEJMOWANE, a nie dodawane do wspomnianych cech, za wyjątkiem sytuacji, gdy próbujesz zastraszyć NPC-a (w takiej sytuacji zła sława działa na twoją korzyść). Kapusie, którzy cię rozpoznają, natychmiast polecą z wiadomością do szeryfa, łowcy nagród pomogą ci rozstać się z ciałem.

PRZYKŁAD

„Łysy Karl, herszt bandy zbójców, miał pecha, gdyż natknął się na rycerza Zygfryda de Lowe, który wysiekł do nogi jego kompanów, a samego Karla ciężko ranił. Bandyta, brocząc krwią, umykając przed rycerzem przez las, wpada do chaty drwala, prosząc o ukrycie. Ogłada Karla wynosi 23, ale jako prawdziwy negatywny bohater tej okolicy ODEJMUJE od Ogł modyfikator w wysokości 40 pkt, dzięki czemu jego Ogłada maleje do -17! Drwal, wcześniej bezwzględnie łupiony przez bandytów Karla, z zimną satysfakcją zatrzaskuje hersztowi drzwi przed nosem! Los Łysego został w tym momencie przypieczętowany."

Nie można też zapomnieć o wojennych korzyściach, jakie bohater odnosi dzięki sławie swoich czynów. Stając na czele oddziału czy armii, która wyrusza w pole z jego imieniem na ustach, jest w stanie sprawić, że w przeciwniku, któremu przyjdzie się z nim zmierzyć, upadnie duch bojowy, a to wpłynie na wynik walki. Na miejscu herszta 1000-osobowej bandy orków brałbym nogi za pas na samą wieść, że oto ruszył do boju sam Zygfryd de Lowe z setką rycerzy. W mechanice gry wygląda to w ten sposób, że wódz, którego sława jest więcej niż o jeden stopień niższa od sławy dowódcy przeciwników, zostaje zmuszony do testu swych Cech Przywódczych, do których dodaje modyfikator wynikający ze sławy własnej, a odejmuje modyfikator wynikający ze sławy przeciwnika. Niepowodzenie w teście oznacza, że pechowy dowódca zrobi wszystko, by uniknąć walki (najczęściej zarządzi odwrót), a jeśli mimo to do walki dojdzie, to upadły duch bojowy dowódcy sprawi, że WW i WB jego żołnierzy będą obniżone o 5 pkt. za każdy stopień różnicy między stopniami sławy dowódców.

PRZYKŁAD

„Czarny Trufel – dość popularny (2 stopień popularności) wódz oddziału składającego się z orków – staje do boju z oddziałem ludzi dowodzonym przez Zygfryda de Lowe – prawdziwego bohatera (4 stopień popularności). Zmuszony do testu CP (jego CP wynoszą 9), wykonuje go z modyfikatorami +10 (sława własna) i -40 (sława przeciwnika): test nie udaje się. Czarny Trufel zarządza odwrót, ale konnica de Lowe dopada orków i zaczyna się walka. W tym nierównym boju orki walczą z WW i WB mniejszymi o 10 punktów, co wynika z 2 stopni różnicy między stopniami sławy dowódców."

Świetną ilustracją tego, jak wielkie znaczenie ma sława dowódcy, jest cytat z klasyki: „Ogniem i mieczem" Henryka Sienkiewicza. Przytoczona scena opisuje naradę wodzów kozackich stojących w obliczu konieczności powstrzymania kilkutysięcznego oddziału dowodzonego przez księcia Jeremiego Wiśniowieckiego, który to wyruszył w pole, by „utopić Zaporoże we krwi".

„W zgromadzeniu zrobiło się bardzo cicho. Chmielnicki odsapnął i mówił dalej:

– (...) O to więc proszę, abyście waszmościowie na niego na ochotnika ruszyli, a ja do króla jegomości pisać będę, iż to się stało beze mnie i dla koniecznej obrony naszej przed jego, Wiśniowieckiego, nieżyczliwością i napaścią.

Głuche milczenie zapadło w gromadzie.

Chmielnicki mówił dalej:

– Który tedy z waszmościów na ów przemysł wojenny wyjdzie, temu ja wojska dosyć dam, dobrych mołojców i armatę dam, i ludu ognistego, aby z bożą pomocą niedruga naszego mógł znieść i wiktorię nad nim otrzymać...

Ani jeden z pułkowników nie wysunął się naprzód.

– Sześćdziesiąt tysięcy wybranego komunika dam! – rzekł Chmielnicki.

Cisza.

A przecież byli to wszystko nieustraszeni wojownicy, których okrzyki wojenne odbijały się nieraz o mury Carogrodu. I może właśnie dlatego każdy z nich obawiał się utracić zdobytej sławy w spotkaniu ze straszliwym Jeremim."

I jeszcze tylko jedna uwaga: całą statystykę związaną z Punktami Sławy poszczególnych bohaterów powinien raczej prowadzić Mistrz Gry, a nie sami gracze. Dzięki temu prowadzący zawsze będzie miał przed oczyma wartości potrzebne do testów, nie zawracając graczom głowy pytaniami o punkty wtedy, gdy jest to niewskazane, np. w momencie przydzielania im złej lub dobrej sławy. Co więcej: gracz nie powinien wiedzieć, ile PS ma na koncie jego postać, może znać jedynie stopień sławy swojego bohatera. Pozwoli to graczom zachowywać się naturalnie i przeżyć od czasu do czasu zaskoczenie, gdy raptem okaże się, że pozwalając sobie na chwilę słabości (spalenie miasta, rabunek w świątyni Mannana) stał się bohaterem negatywnym, a jego szeroko znane imię zaczęto wymawiać z lękiem lub pogardą. Jeżeli graczowi będzie zależało na przywróceniu imieniu dobrej sławy, Mistrz Gry i koledzy z Drużyny będą mieli mnóstwo zabawy.



Adam Z. Bański

Ilustracje: Jarosław Musiał

Kroniki Raedwaldburskie

Część V

Płyną lata, wraz z nimi zmienia się świat. Długoletnie wysiłki monarchów powoli odnoszą skutek – ich władza rozszerza się stopniowo, ale nieubłaganie. W nowych czasach nie ma już wiele miejsca na pojedyncze bohaterskie wyczyny. Prywatne wojny i czyny sławnych rycerzy zaczynają odchodzić w przeszłość. Na polach bitew coraz większe znaczenie odgrywać zaczyna nie tyle męstwo, ile liczba walczących. Rośnie też bogactwo poszczególnych baronów. Tam, gdzie jeszcze niedawno rosła puszcza lub szumiały trawy, wyrastać poczynają kolejne wsie i osiedla. Niewielkie osady u stóp zamkowych wzgórz przekształcają się w gwarne i rojne miasta. A że dochody feudalne zależą od liczby poddanych i ilości towaru na targach – rosną też magnackie fortuny. Wraz z nimi pojawiają się pierwsze oznaki luksusu. Ale zacznijmy od początku...

Rok 1065

Wiosna

Lambert de Eattigny na czele hufców Marchii Równiny Nadbrzeżnej i chorągwi najemnych wkracza w głąb królestwa.

Bitwa pod zamkiem Ambaise. Pokonane hufce królewskie wycofują się w kierunku stolicy.

Lato

Margrabia Raedwald i jego lennicy opowiadają się po stronie małoletniego króla Gebryka.

Hufce z Czarnych Wzgórz dołączają do hufców króla Gebryka na błoniach pod murami stolicy.

Bitwa pod Perisilon. Odon de Court przechodzi na stronę króla Gebryka. Śmierć Lamberta de Eattigny.

Rada Regencyjna przejmuje w zarząd większość posiadłości margrabiego Równiny Nadbrzeżnej.

Jesień

Rada Regencyjna nagradza wiernych lenników korony. Raedwald de Court otrzymuje szereg posiadłości w Marchii Równiny Nadbrzeżnej, hrabstwach Beaudemont i Lannois.

Rok 1066

Wiosna

Ślub Aredwalda de Court.

Odon de Court otrzymuje w lenno szereg osad i grodów na Równinie Nadbrzeżnej.

Śmierć Odona de Court. Filip de Court przejmuje władzę w posiadłościach ojca.

Lato

Margrabia Czarnych Wzgórz zdobywa kolejne grody na Nizinie Wschodniej.

Podzamcze Raedwaldburga zostaje otoczone wałem z palisadami i fosą.

Rok 1067

Lato

Narodziny Wilhelma. Syna Filipa de Court.

Rozpoczęcie budowy palatium na zamku w Raedwaldburgu.

Jesień

Turniej w mieście Joelly. Margrabia Raedwald powtarza wyczyn swojego dziadka i otrzymuje w nagrodę złoty puchar z rąk królowej matki.

Rok 1068

Wiosna

Narodziny Raedwalda (III) de Court, wnuka margrabiego Czarnych Wzgórz tegoż imienia.

Hrabiowie z zachodnich terenów królestwa podnoszą bunt przeciwko rządom Rady Regencyjnej.

Filip de Court na czele hufców z Równiny Nadbrzeżnej dołącza do hufców królewskich.

Lato

Bitwa pod Mauix. Wojska królewskie ulegają oddziałom zbuntowanych hrabiów. Bohaterska śmierć Filipa de Court.

Szereg buntów w miastach zachodniej części królestwa.

Raedwald de Court bije na głowę oddziały jednego ze zbuntowanych hrabiów.

Jesień

Rada Regencyjna rozpoczyna w Maxin rokowania z posłami zbuntowanych hrabiów.

Margrabia Czarnych Wzgórz przejmuje opiekę nad swoim osieroconym bratankiem, Wilhelmem de Court.

Rok 1069

Wiosna

Przywódca buntowników ogłasza się udzielnym księciem na zachodnich terenach królestwa.

Lato

Rada Regencyjna rozpoczyna wojnę ze zbuntowanymi hrabstwami.

Marchia Czarnych Wzgórz poszerza swoje posiadłości na Nizinie Wschodniej.

Rok 1070

Wiosna

Początek wojny domowej na terenach królestwa.

Początek budowy obwodowych murów obronnych z basztami wokół dolnej części zamku w Raedwaldburgu.

Rok 1071

Lato

Margrabiowie Czarnych Wzgórz zwiększają swoje wpływy na Nizinie Wschodniej i Równinie Nadmorskiej oraz hrabstwach Maxin, Beaudemont i Lannois.

Rok 1073

Jesień

Bitwa nad rzeką Geronne. Klęska zbuntowanego hrabiego Gertou. Margrabia Czarnych Wzgórz umiera od ran poniesionych w bitwie.

Aredwald II de Court zostaje czwartym margrabią Czarnych Wzgórz.

Rok 1074

Lato

Bitwa pod Vertaux. Hufce królewskie odnoszą zwycięstwo nad wojskami buntowników.

Rok 1075

Wiosna

Król Gebryk osiąga pełnoletność i obejmuje rządy.

Wielcy baronowie ze wschodniej części królestwa składają hołd monarsze i przyłączają się do jego armii.

Lato

Bitwa pod Joelly. Wojska buntowników ponoszą klęskę.

Samozwańczy książę zachodniej części królestwa ścięty na rynku w Perisilon.

Jesień

Ród de Court otrzymuje szereg nadań ziemskich w zachodnich hrabstwach.

Rok 1076

Wiosna

Raedwald (III) i Wilhelm, obaj z rodu de Court, otrzymują wezwanie do stawienia się na dworze króla Gebryka.

Lato

Margrabia Czarnych Wzgórz zdobywa ostatnie barbarzyńskie grody na Nizinie Wschodniej.





Jesień

Wybrukowanie dziedzińca zamku w Raedwaldburgu. Różnokolorowe kamienie tworzą herb oraz zawołanie bojowe rodu de Court.

Rok 1077

Jesień

Ukończenie palatium na zamku w Raedwaldburgu.

Rok 1078

Wiosna

Rozpoczęcie budowy kaplicy na zamku raedwaldburskim.

Rok 1079

Lato

Król Gebryk poślubia księżniczkę Hildegardę, córkę księcia Ostwaldu.

Rok 1080

Wiosna

Narodziny dziedzica tronu, księcia Alberyka.

Lato

Wojna z królestwem Bohemu.

Aredwald II de Court prowadzi rokowania ze swoim kuzynem, królem Bohemu.

Jesień

Rozejm z Bohemem.

Rok 1082

Jesień

Ukończenie budowy kaplicy zamkowej w Raedwaldburgu.

Rok 1084

Wiosna

Pasowanie na rycerzy Raedwalda (III) i Wilhelma de Courtów.

Młodzi dziedzice rodu de Court powracają do Raedwaldburga.

Jesień

Aredwald II de Court, margrabia Czarnych Wzgórz zakupuje kolekcję dywanów z miasta Arres.

Rok 1085

Wiosna

Utworzenie tarasu i założenie ogrodu w górnej części zamku raedwaldburskiego.

Lato

Aredwald II de Court wznosi dwa ślepe portale na frontonie palatium zamku raedwaldburskiego.

Rok 1086

Wiosna

Zaręczyny Raedwalda (III) de Court z księżniczką Ostwaldu.

Rok 1087

Lato

Marchia Czarnych Wzgórz na mocy edyktu króla Gebryka zostaje przekształcona w księstwo. Nizina Wschodnia zostaje podniesiona do rangi marchii. Oba lenna nie mogą być rządzone przez tę samą osobę.

Jesień

Zaślubiny Raedwalda I (III), margrabiego Niziny Wschodniej, z księżniczką ostwaldzką.

Rok 1088

Wiosna

Aredwald II de Court sprowadza do Raedwaldburga pierwsze szafy z miasta Dansig.

Lato

Wilhelm de Court bierze ślub z hrabianką Donuai, otrzymuje tytuł kanclerza Równiny Nadmorskiej i rozpoczyna rządy na dobrach odziedziczonych po ojcu.

Dywan

Gruba tkanina dekoracyjne, pokryta ornamentami lub gładka, zrobiona z wełny, przeznaczona do pokrycia podłóg, ścian i mebli. Służą do ocieplania pomieszczeń mieszkalnych i reprezentacyjnych, w poważnym stopniu pomniejszając efekt zimna bijącego ze ścian i od posadzki. Dywany wiszące mają jeszcze dodatkową funkcję – w większości zamków odgradzają część dużego pomieszczenia w celu podwyższenia temperatury (wskutek ograniczenia kubatury przeznaczonej do ogrzania). Wielkie dywany o misternych wzorach są często miernikiem bogactwa właścicieli ziemskich. Do najsłynniejszych, a zarazem najdroższych należą słynne *arresy*, czyli dywany utkane na zamówienie króla Eldryka w mieście Arres (stąd nazwa). Kolekcja *arrasów* znajduje się obecnie w osobistych komnatach władców na zamku w stolicy królestwa.

Gobelin

Jednostronna tkanina dekoracyjna, naśladująca malowidło ścienne, wykonana z nici wełnianych i/lub jedwabnych, czasem z dodatkiem nici srebrnych lub złotych. Ceniona ze względu na dużą wierność i jakość wykonania. Szczególnie bogate i misterne gobeliny osiągają zawrotne ceny, a ich zakup jest uważany za doskonały miernik zamożności ich właściciela. Znane są przykłady gobelinów tak drogich, że na ich kupno nie stać było książąt, a nawet królów. Przykładem może być choćby pamiętna *wojna o gobelin*, stoczona między księstwem Ostwaldu a księstwem Courgnac około roku 1050.

Szafa

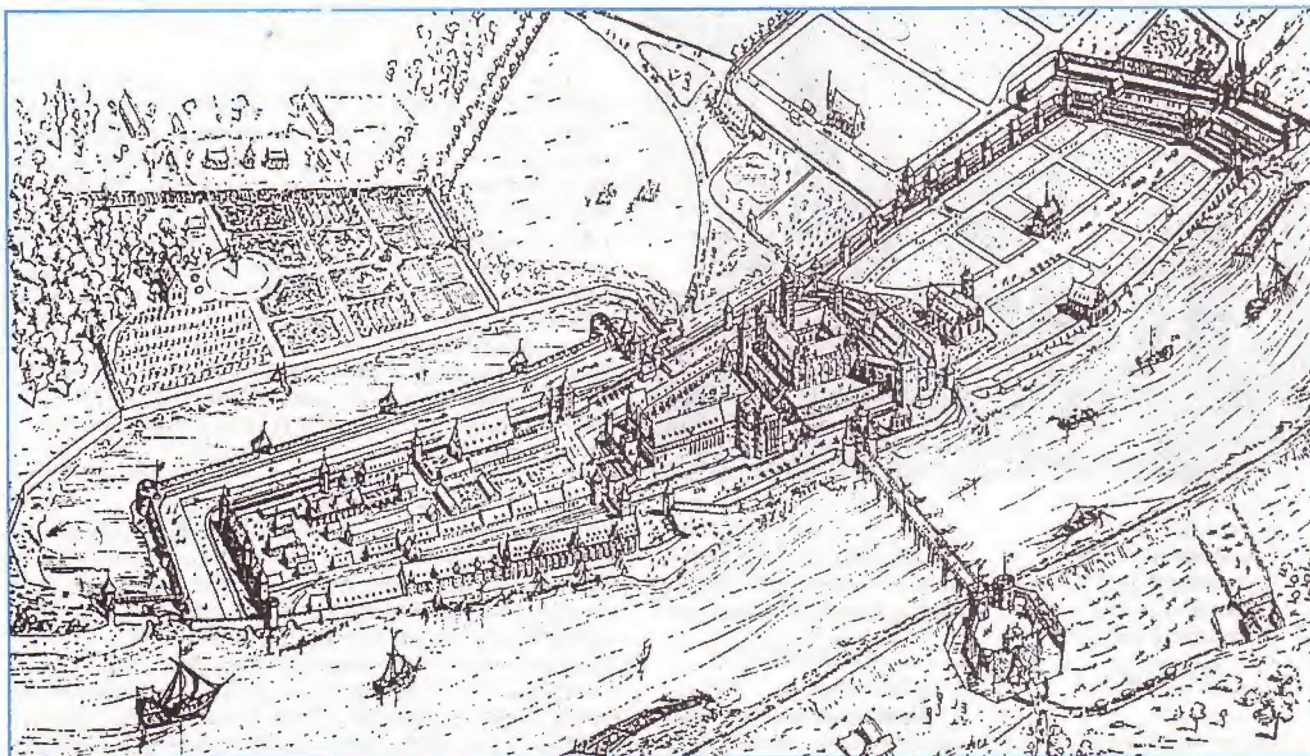
Mebel stojący, wykonany ze szlachetnego gatunku drewna, posiada kształt prostopadłościanu, zawiera półki i/lub wieszaki. Zazwyczaj posiada dwoje drzwi. Szafa, chociaż jest meblem stosunkowo nowoczesnym, odznacza się często wysokim poziomem wykonania. Płaszczyzny zewnętrzne szafy pokrywają płaskorzeźby o charakterze mitologicznym lub heraldycznym (herb miasta, w którym szafę wykonano lub w przypadku mebla robionego na zamówienie, herb przyszłego właściciela). Co szczególnie istotne, przechowywane w szafach długie ubrania zdecydowanie niszczą się mniej niż w skrzyniach, a ich wyjmowanie jest dużo bardziej praktyczne. Do najwyżej cenionych należą meble wykonywane w mieście Dansig, położonym w księstwie Ostwaldu.

Dziedziniec brukowany

Otwarta część zamku, pokryta nawierzchnią z kamienia gładzonego lub też płytami kamiennymi. Obecność bruku na dziedzińcu zamkowym niedwuznacznie wskazuje, że zamek nie jest pospiesznie wzniesioną budowlą, przeznaczoną wyłącznie do obrony, ale również prawdziwą siedzibą feudalną (trudno przecież oczekiwać, by rycerz co dzień taplał się w błocie i to na dodatek w samym środku swojego własnego domu). Na zamkach bardziej zamożnych baronów i arystokratów dziedzińce pokrywa bruk z cenniejszych gatunków kamienia (granit, marmur). Czasami zdarza się, że dziedziniec wyłożony jest płytami różnych kolorów, tworzącymi specjalne wzory lub obrazy. Gdzieniegdzie w tym miejscu umieszcza się herb właściciela zamku.

Kaplica zamkowa

Umieszczana w obrębie zamku mała świątynia, przeznaczona do użytku pana feudalnego, jego rodziny, lenników oraz służby zamkowej. Stanowi nieodłączny element każdego zamku. Jej wystrój zazwyczaj bogaty, świadczy w równym stopniu o pobożności jak i bogactwie właściciela. Podział kaplicy zamkowej odzwierciedla ustalony porządek i ład – najlepsze miejsca, w centrum tuż za ołtarzem, należą do rodziny pana zamku, tuż obok i z tyłu zasiadają lennicy,



na samym końcu staje służba zamkowa w kolejności zgodnej z rangą piastowanych funkcji. W kryptach kaplicy zamkowej znajdują miejsce spoczynku kolejni panowie zamku wraz z rodzinami.

Ogród

Wydzielona zaciszna część zamku przeznaczona do wypoczynku rodziny władcy feudalnego. Czołowe miejsce wśród roślin ogrodowych zajmują piękne, wonne kwiaty i krzewy o najbardziej wymyślnych kształtach. W niektórych ogrodach można spotkać egzotyczne drzewa, zapewniające odpowiednią ilość cienia dla wypoczywających tu osób. Alejki często posiadają specyficzny, z góry zaplanowany układ, służący przyjemności i urozmaiceniu. W szczególnie bogatych rezydencjach niektóre części ogrodów są chronione magicznie i służą regeneracji sił rodziny i najbliższych znajomych pana zamku. W procesie tworzenia takiego ogrodu niezbędna jest oczywiście współpraca doskonale wykształconych planistów oraz czarodziejów obdarzonych bardzo silną magią. To rzecz jasna kosztuje, ale efekty przechodzą najśmielsze oczekiwania.

Palatium

Warowny budynek mieszkalno-reprezentacyjny. Charakteryzuje się stosunkowo dużymi rozmiarami i bardzo wysokim poziomem wykończenia. Dawnymi czasy palatia określały wysoki – książęcy lub królewski – status pana zamku. Ostatnio, wznoszone na zamkach typu kasztelowego, przejmują od donjonu rolę głównej siedziby właściciela zamku. Posiadają także podobny rozkład pomieszczeń i spełniają identyczne funkcje.

Zwyczajowo najniższą kondygnację palatium zajmują składy i magazyny. Na pierwszym piętrze umieszcza się kuchnie, izbę straży oraz komnaty najbliższych współpracowników pana zamku, przedstawicieli stanu rycerskiego. Wyżej znajdują się pomieszczenia reprezentacyjne – wielka sień i wielka izba, w której mają miejsce zarówno wydarzenia oficjalne (sądy, posłuchania, bale), jak i mało spektakularne (codzienne posiłki, ćwiczenia we władaniu bronią). Kondygnacja ta, ze względu na swoje przeznaczenie, charakteryzuje się podwójną wysokością. Jeszcze wyżej znajdują się komnaty użytkowane przez właściciela zamku (sypialnia pana feudalnego, kancelaria). Poddasza są przeznaczane na składy i stanowiska obronne.

Najbardziej istotne jest to, że biorąc pod uwagę powierzchnię użytkową palatium kilkakrotnie bije na głowę stary, wysłużony donjon. Najważniejsze pomieszczenia reprezentacyjne, dawniej ograniczone wielkością i tak ogromnej wieży mieszkalnej, uzyskują nowe, znacznie większe rozmiary.

Znika też problem ich oświetlenia. Poprzednio budowniczowie dokonywali cudów, by wielka izba zamku nie była ciemna i ponura, lecz jasna i na swój sposób wesoła. Teraz, kiedy zamek uzyskał już znaczne rozmiary, można sobie pozwolić na większą swobodę. Okna umieszczone wzdłuż obwodu fortecznego są wciąż jeszcze wąskie i małe. Jednakże te, które wychodzą na wewnętrzny dziedziniec twierdzy, są nie tylko większe, ale i liczniejsze. Mimo to również one mają znaczenie militarne. Jeśli żołnierze wroga jakimś cudem sforsują bramę, rozmieszczeni w oknach palatium strzelcy znacznie przerzedzą ich szeregi.

Na ścianach ważniejszych komnat pojawiają się liczne malowidła, freski i gobeliny. Część z nich ma charakter religijno-sakralny. Większość jednak przedstawia sceny z życia przodków właściciela zamku, ich triumfy i zwycięstwa. Gdzieniegdzie można dojrzeć rzeźby i płaskorzeźby o podobnych motywach. Tu i ówdzie pojawiają się tarcze rycerzy pokonanych w najróżniejszych turniejach oraz bitwach. Nie bez znaczenia są też coraz liczniejsze pięknie rzeźbione portale, zwieńczone herbem właściciela, istne arcydzieła kamieniarskiej roboty. Drogie materiały, z jakich się je wykonuje – granity, marmury – stanowią dodatkowe świadectwa zamożności panów feudalnych.

Koszt budowy palatium zależy oczywiście od liczby i wielkości pomieszczeń, grubości ścian budowli, wystroju wnętrz, bogactwa zdobień zewnętrznych i innych tym podobnych drobiazgów. Trudno się temu dziwić – są to budynki niemal od początku wznoszone przez władców i dla władców. Kosztują więc prawdziwie monarsze pieniądze.

Portal

Obramowanie otworu wejściowego do jakiejś budowli lub pomieszczenia. Charakteryzuje się rzeźbionymi zdobieniami i jest najczęściej wykonane z twardego kamienia, często szlachetnego. W wielu przypadkach portale stanowią pierwszą oznakę zamożności właściciela budynku

lub też jego fundatora. Z tego też zapewne powodu najczęstszą ozdobą portalu jest herb właściciela budynku, umieszczany na samym jego szczycie. Można spotkać portale zdobione kolumnami, rzeźbami legendarnych siłaczy lub rycerzy w pełnych zbrojach (zwłaszcza w zamkach wielkich właścicieli ziemskich, książąt i królów). Czasem nad przejściem umieszcza się obrazy o tematyce mitologicznej lub historycznej (czyny pana zamku lub jego przodka). Szeroko znane są praktyki budowania tak zwanych ślepych portali, służących głównie okazaniu bogactwa właściciela ziemskiego. Niektóre ze ślepych portali mogą skrywać różne tajemnice, zwłaszcza jeśli w trakcie ich budowy na zamku była obecna osoba parająca się magią lub tym podobnymi sztuczkami.

Zamek członowy

Zamek feudalny złożony z kilku części, posiadających odrębne, uzupełniające się systemy obronne. Zamki członowe w zależności od rozmiarów mogą posiadać dwa, trzy, a czasem nawet aż cztery rozmaicie umieszczone człony. Chronologicznie pierwsza (czyli wybudowana najwcześniej) część zamku, wzniesiona na szczycie jakiegoś wzgórza lub nasypu, nosi miano **zamku górnego (wysokiego)** i rzeczywiście stanowi najwyższy element twierdzy. Tutaj znajduje się zazwyczaj mieszkanie pana zamku. Najpóźniej wzniesiona część, położona rzecz jasna odrobinę niżej, to **zamek dolny (niski)**, pełniący funkcje gospodarczo-usługowe. W zamku trójczłonowym istnieje jeszcze **zamek średni**, stanowiący uzupełnienie zamku górnego. Zamki średnie buduje się zazwyczaj w celu zwiększenia przestrzeni mieszkalno-reprezentacyjnej twierdzy (np. jeśli zamek górny ma stosunkowo małe rozmiary). Zamki czteroczłonowe składają się najczęściej z zamku górnego, zamku średniego i dwóch niezależnych zamków dolnych.

W państwach o specyficznym prawie dziedziczenia istnienie zamku czteroczłonowego może się wiązać z wieloma ciekawymi sytuacjami, jak na przykład zajmowanie dwóch części zamku (zamek wysoki wraz z jednym z zamków niskich oraz zamek średni z drugim zamkiem niskim) przez dwie zupełnie nie spokrewnione i na dodatek pozostające w konflikcie rody rycerskie.

Zamek dolny (niski)

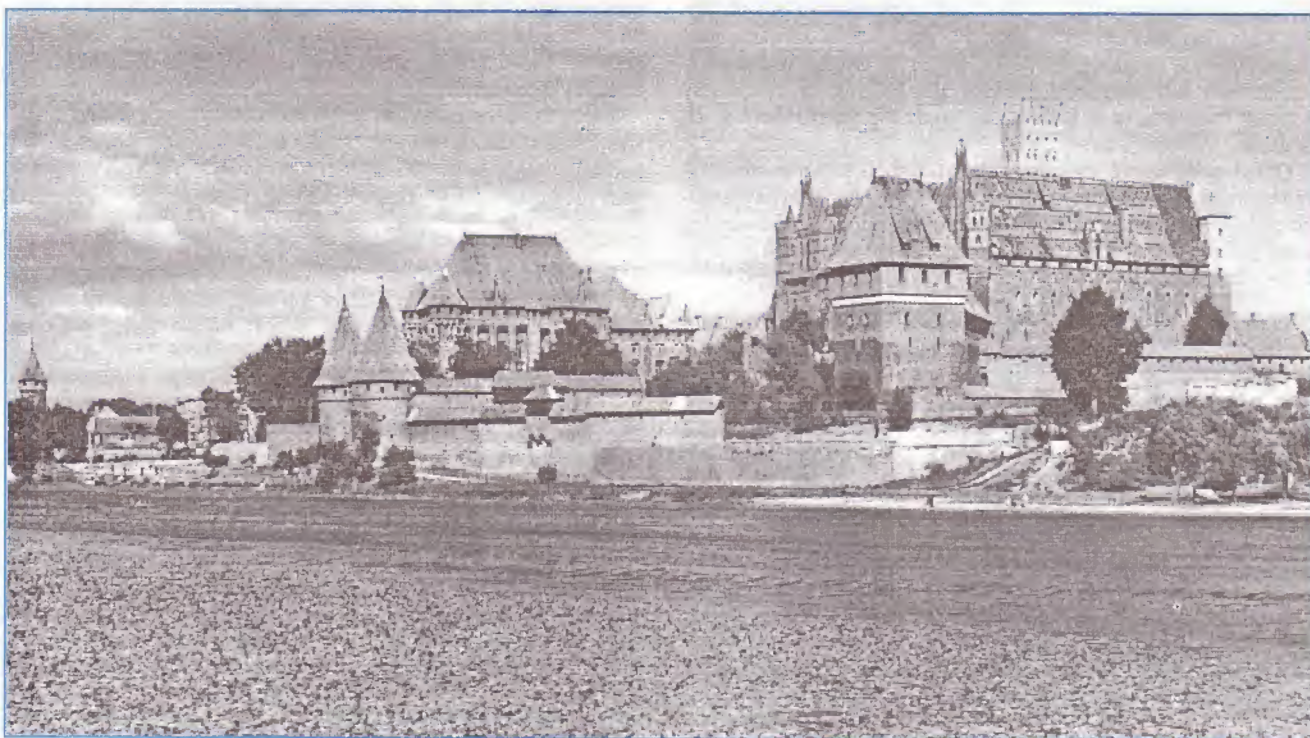
Najmłodsza i najniżej położona część zamku feudalnego. Jako najłatwiej dostępny zamek dolny posiada zazwyczaj fortyfikacje wzniesione zgodnie z najnowszymi trendami sztuki wojennej. Stoją tu dość obszerne baszty wyposażone w machikuły i ostrogi lub odbojnie. Wiele stanowisk obronnych jest przystosowanych do użycia najnowszych rodzajów broni. Mury zamku niskiego stanowią najczęściej pierwszą, a zarazem najdłuższą linię obrony. Właściciele zamków częstokroć muszą się liczyć z opuszczeniem nowoczesnych, lecz bardzo długich umocnień zamku dolnego i wycofaniem się za umocnienia pozostałych części twierdzy. Dlatego też budowane tu mury obwodowe są z reguły niższe i cieńsze niż mury obronne wyższych części zamku.

Ze względu na swoje położenie i znaczną ciasnotę panującą w innych częściach twierdzy zamek niski przejął większość funkcji gospodarczych (nikt przecież nie wpuszcza brudnego chłopa na pańskie pokoje, prawda?). W związku z rozbudową zamku stare budynki gospodarcze, wznoszone najczęściej z drewna, są przenoszone na nowe, bardziej dogodne miejsce. Zaczyna się oczywiście od tych najbardziej uciążliwych – chlewów, obór, kurników, stodół i składów. Potem w ich ślady idą pozostałe – stajnia, spichlerze, warsztaty rzemieślnicze. Jednocześnie na zamku – tym dolnym, oczywiście – pojawiają się mieszkańcy osad usługowych: pasterze, parobkowie zatrudniani na folwarku, przeróżni rzemieślnicy oraz wytwórcy broni i uzbrojenia (może nie specjaliści, ale na bezrybiu i rak ryba). Często zamek dolny staje się miejscem wzniesienia pierwszego w okolicy młyna lub innej równie ważnej budowli.

Zdarza się, że na terenie zamku dolnego wznosi się kaplicę lub nawet świątynię przeznaczoną zarówno dla mieszkańców zamku, jak i okolicznej ludności poddańczej.

Zamek górny (wysoki)

Najstarsza część zamku wieloczłonowego, pełniąca zazwyczaj funkcje mieszkalno-reprezentacyjne. Zamek górny wznosi się zazwyczaj na wyższym poziomie gruntu niż inne części twierdzy i stanowi mieszkanie rodziny jej właściciela. Na jego terenie znajdują się również wszystkie najważniejsze pomieszczenia zamkowe (sień wielka, izba wielka, palatium, kaplica zamkowa, łaźnie i kuchnie zamkowe itd.). W obrębie zamku górnego umieszcza się także miejsca odpoczynku dla rodziny pana zamku oraz miejsce pracy najważniejszych jego współpracowników (ogrody zamkowe, kancelaria). W tej części zamku, jako najbardziej bezpiecznej, zazwyczaj umieszcza się skarbiec pana feudalnego.



W bieżącym numerze przedstawiamy drugą (i jak na razie ostatnią) część erraty. Obiecany opis zakonów rycerskich z braku miejsca (znowu...) znajdziecie do „Magii" majowej.

Niniejszym chciałbym złożyć podziękowania Leszkowi Wrońskiemu, Adamowi Bańskiego i Łukaszowi Gwoździowi za wydatną pomoc przy tworzeniu poniższego odcinka erraty.

Rumcajs, paladyn-zabójca-dorożkarz

ERRATA CZ. II

T. Kreczmar i A. Miszkurka

OPCJONALNA ZASADA ODGRYWANIA SZALEŃSTWA (PODRĘCZNIK STR.126)

Opcjonalna zasada odgrywania szaleństwa została stworzona specjalnie dla potrzeb tej przygody. Powinniście korzystać z niej w szczególnych sytuacjach – tylko wtedy, gdy bohater stanie twarzą w twarz z czymś, z czym normalny człowiek nie chciałby się nigdy zetknąć. Poniższe reguły pomogą ci zmusić graczy do wiarygodniejszego reagowania na grozę.

Najpierw nakreśl Granicę Normalności (GN) bohatera. Obliczasz ją dodając 1/10 INT, 1/10 MD, 1/10 UM. 1/10 CH i 1/10 WI. Aby lepiej to zrozumieć, przyjrzyj się poniższemu przykładowi. Powiedzmy, że bohater ma INT 86, MD 112, UM 75, CH 80 i WI 25. Jak łatwo obliczyć, jego GN wynosi 9+11+8+8+3=39. W trakcie przygody postać przeżywająca koszmary będzie karana Punktami Obłędu (PO), o ile rzut test przeciwko strachowi okaże się niepomyślny. Kiedy PO przekroczą GN, postać wariuje, stając się Bohaterem Niezależnym kontrolowanym przez Mistrza Gry.

W JAKICH SYTUACJACH PRZYDZIELAĆ PUNKTY OBŁĘDU?

W większości przypadków bohater będzie otrzymywał Punkty Obłędu na skutek przeżyć, z którymi jego umysł nie potrafi obie poradzić. Istnieje zasadnicza różnica między PO a strachem. Bohater może obawiać się starcia z olbrzymim smokiem, jeśli nie jest pewien zwycięstwa. W obłęd wpadnie po zetknięciu się z czymś o wiele gorszym, z czymś, co zakłóca normalny porządek świata. Większość z nas nie wierzy w chodzące trupy lub nawiedzone domy. Konfrontacja z czymś takim może mieć wpływ na naszą psychikę. Nawet w magicznym świecie, takim jak Orchia, widok zombie, duchów lub wampirów przerazi nas, bo chociaż słyszeliśmy o takich stworach, to w głębi duszy nigdy nie wierzyliśmy w ich istnienie.

Obłęd może zostać wywołany nie tylko spotkaniem ze strasznymi stworami. W wielu przypadkach jego przyczyną będą nawiedzające nas koszmary senne, kontakt z umysłem innej – nieludzkiej, przesiąkniętej złem lub szalonej – istoty, czy też zgłębianie pradawnej wiedzy, do której śmiertelnicy nie powinni mieć dostępu.

ILE PUNKTÓW OBŁĘDU PRZYDZIELAĆ?

Poniższa lista pomoże w ustaleniu ilości PO, którymi można ukarać daną postać.

1. Demony: 1 PO na każde 100 PD (min.1).
2. Ożywieńce: 1 (szkielet) – 5 (czarnotrup) PO – zgodnie z decyzją MG.
3. Nienaturalne zjawiska (np. krwawy deszcz): 1-3 PO.
4. Zakazane księgi: 1-3 PO.
5. Widok szalonych (opętanych) ludzi: 1-2 PO.
6. Zwłoki (np. straszliwie zmasakrowane lub w zaawansowanym stadium rozkładu): 1 PO.

Jeśli bohaterowie są świadkami jakiejś straszliwej sceny kilkakrotnie (np. przez kilka dni obserwują zombie wędrujące ulicami miasta), to za każdym razem oddziałuje ona coraz słabiej na ich psychikę (premia +10 pkt. do testu przeciwko strachowi – kumulatywnie).

JAKI WPŁYW NA POSTAĆ MA ZWIĘKSZANIE SIĘ LICZBY PUNKTÓW OBŁĘDU?

Aby odpowiedzieć na o pytanie, musisz podzielić liczbę, która stanowi GN, na cztery. W rozpatrywanym przez nas przypadku GN=39, a więc po podziale wychodzi 9 (zaokrąglając w dół). Otrzymanie PO, których liczba wynosi nie więcej niż 1/4 GN, nie wywołuje żadnych skutków. Kiedy PO przekroczą umowną 1/4 GN (czyli 9 w naszym przykładzie) MG powinien wybrać dla postaci fobię (do momentu, kiedy ta choroba psychiczna nie ujawni się po raz pierwszy, o jej istnieniu powinien wiedzieć tylko MG), czyli coś, czego postać się boi (np. przebywania w zamkniętych pomieszczeniach – klaustrofobia). Oczywiście, wybrana przez MG fobia powinna mieć ścisły związek z tym, co ją wywołało (np. widok umarłych wywołuje u bohatera nie tylko strach przed zwłokami, ale i zwłokami. Za każdym razem gdy postać widzi martwiaka lub zwłoki, powinna wykonać test przeciwko strachowi. Jeśli był on nieudany, reakcje postaci mogą być – zgodnie z decyzją MG – najróżniejsze: bohater może zapaść w letarg, uciec w panice itp.).

Kiedy poziom PO przekroczy 1/2 GN, (czyli 18 w naszym przykładzie), fobia zmienia się w obsesję. Postać dopatruje się zagrożenia we wszystkim, co ją otacza. Kontynuując nasz przykład: postać zaczyna dostrzegać nieistniejące oznaki rozkładu i śmierci na twarzach swoich przyjaciół. Jej stan pogarsza się z każdym dniem: je coraz mniej, cierpi na bezsenność (MG powinien zwrócić uwagę na pogłębiające się wyczerpanie psychofizyczne bohatera i wyciągnąć odpowiednie konsekwencje, tzn. czasowo obniżyć jego niektóre współczynniki), nie może skoncentrować się na rzucaniu czarów, *przemian półboskich*, a czasem nawet na wykorzystaniu swych zdolności profesjonalnych.

Gdy PO przekroczą 3/4 GN (czyli 27 w naszym przykładzie), sprawa staje się bardzo poważna. Umysł postaci poddaje się obłędowi, czego efektem jest poważna choroba psychiczna – np. schizofrenia. Tylko od MG zależy jak poważny wpływ na bohatera będą miały te zmiany.

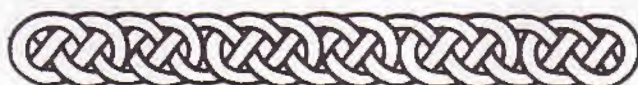
Kiedy PO przekroczą GN (czyli 39 w naszym przykładzie), postać nieodwracalnie wariuje, stając się Bohaterem Niezależnym kontrolowanym przez MG. W takim przypadku graczowi nie pozostaje nic innego, jak wykreowanie nowej postaci.

JAK POZBYĆ SIĘ PUNKTÓW OBŁĘDU?

Istnieją na to trzy sposoby. Pierwszy z nich to magiczne uleczenie obłędu (np. za pomocą czaru lub magicznej mikstury leczniczej). W takim przypadku odejmij 1k5 pkt. od aktualnego poziomu PO postaci.

Drugi sposób to poddanie się kuracji u jednego z wielu medyków, którzy nie posługują się magią. Na Orkusie znajduje się kilka przytułków dla obłąkanych, gdzie można znaleźć fachową pomoc i opiekę (każdy tydzień pobytu zmniejsza poziom PO postaci o 1k5 pkt.).

Trzecim sposobem jest czas. Jego upływ zaciera złe wspomnienia, pozwalając chorym odzyskać równowagę umysłu (jeśli bohater prowadzi spokojny, unormowany, bezstresowy tryb życia, to traci w tym czasie 1 PO na miesiąc). Sposób ten nie skutkuje wobec osób, które zwariowały (ich PO przekroczyło GN).



Dwuklasowcy (Podręcznik str. 17)

Dwuklasowcy to postacie mogące wykonywać dwie różne profesje. Zasada to podlega następującym ograniczeniom:

1. Można łączyć tylko te profesje, które zgodnie z zasadami gry mają taką możliwość (patrz **Łączenie profesji** przy poszczególnych opisach). Oznacza to, że druid może być równocześnie np. wojownikiem lub magiem, ale nie może być gwardzistą lub zabójcą.
2. Łączenie profesji możliwe jest tylko w obrębie dwóch różnych kast (a więc nie można być np. kupcem-złodziejem).
3. Rasa bohatera musi być „akceptowana" przez obie profesje (krasnolud nie może być rycerzem, więc połączenie kapłan-rycerz – możliwe np. u półelfów – jest u niego niemożliwe).

Błędy druku

Strona	Jest	Powinno być
22, tabela IIe	ORKI	–
83, I kolumna	równej 1/50 ŻYW na każde 8 godzin odpoczynku [i dalej aż do końca nawiasu]	(patrz str.15 – specjalne właściwości danych ras)
56, II kolumna	wspólne zdolności kasty kapłańskiej	wspólne zdolności kasty czarodziejskiej
127, II kolumna	[błąd druku]	pełne, powyżej
124, II kolumna	[błąd druku]	Moc z witalności
228, II kolumna	jeziora Dan-Ugar	jeziora Ban-Ugar
Bestiariusz		
	głaz	–
	skóra (futro)	skóra
	gruba skóra zwierzęca	–
	szabla zakrzywiona	szabla typowa
	maczeta	kord
	kindżał	kordelas
	maczuga dwuręczna	–
Scenariusz	miecz ciężki, bastard	miecz ciężki, półtoraręczny

Dwuklasowiec posiada wszystkie umiejętności i zdolności przynależne do danej profesji (umiejętności profesjonalne, zdolność rzucania czarów itp.). Należy zwrócić uwagę, że niektóre połączenia profesji mogą być nieco uciążliwe (np. mag-wojownik, jeśli chce rzucać czary, nie powinien nosić zbroi, jednak z kolei jego wartość bojowa będzie wtedy upośledzona). Kreując postać należy pamiętać, że PD bohatera jest rozdzielane na dwa odrębne „liczniki", więc w praktyce dwuklasowiec awansuje na kolejne Poziomy Doświadczenia dwa razy wolniej niż normalna postać. Oczywiście na dany „licznik" wpisuje się tylko PD zdobyte w ramach danej profesji. Tak więc mag-wojownik otrzyma np. 20 PD za rzucenie czaru na „konto" maga i 100 PD za zabicie potwora na „konto" wojownika, a nie po równo (czyli po 60 PD) na obie profesje.

Przy kreowaniu postaci porównujemy dany współczynnik (odporność, biegłość itd.) u obu profesji i wybieramy wersję korzystniejszą dla postaci (np. wojownik ma wyższą premię przy ŻYW niż mag, ale za to mag jest lepszy przy INT). W trakcie gry może się zdarzyć, że bohater szybciej zbiera PD w jednej profesji, w związku z czym może powstać dość duża różnica poziomów pomiędzy profesjami (np. 7/3). Wszystko zależy oczywiście od MG, ale aby bohater rozwijał się w miarę harmonijnie, różnica pomiędzy obiema profesjami nie powinna przekraczać dwóch poziomów.

Kiedy bohater awansuje w jednej z profesji, należy zanotować, o ile podniosły się poszczególne współczynniki. Gdy nastąpi awansw drugiej profesji, wykonujemy normalną procedurę awansu. Jeśli uzyskane wyniki są gorsze, to zostawiamy stare, a jeśli nowy rezultat jest lepszy, to oczywiście przyjmujemy go.

Przykład:

Bohater awansuje magiem na wyższy poziom i otrzymuje 2 pkt. ŻYW, zaś rzutem 1k10 na PR losuje 8 . Gdy awansuje wojownikiem, otrzymuje dodatkowe 2 pkt. ŻYW (wojownikowi przysługują 4 pkt. ŻYW), ale ponieważ rzut na PR wyniósł tylko 3 (łączny wynik -4), więc obowiązuje poprzedni rezultat (8).

Trzeba zdawać sobie sprawę, że gra dwuklasowcem wymaga dość dużego doświadczenia i... cierpliwości. Bohater bardzo powoli awansuje na kolejne PD, zaś konieczność zapamiętania sporej liczby umiejętności (i ew. czarów, szczególnie przy połączeniach profesji z kasty czarodziejskiej i kapłańskiej) może sprawić nieco trudności. Z drugiej jednak strony bohater ma wiele możliwości (np. równie dobrze posługuje się bronią, jak i magią), a jeśli drużyna nie jest zbyt liczna (3-4 graczy), to dwuklasowiec może być jej istotnym uzupełnieniem. MG nie powinien jednak dopuścić do tego, by grupa składała się wyłącznie z „przepakowanych" kombajnów – jeden dwuklasowiec w drużynie w zupełności wystarczy.



Witam po raz kolejny w dziale poświęconym Warhammerowi. *Na początku chciałbym podziękować za wszystkie materiały, listy i wiadomości, które nadeszły do redakcji. Czytam je wszystkię bardzo uważnie i staram się je w miarę możliwości wykorzystywać.*

Wszystkich, którzy pytają o dodatkowe materiały dotyczące templariuszy proszę o jeszcze trochę cierpliwości – trwają prace nad kolejnym artykułem na ten temat. Jeżeli ktoś się nie mógł doczekać i sam coś napisał – niech przysyła!

W dzisiejszym numerze znajdziecie dwa teksty Stałego Gościa Naszej rubryki. Pierwszy z nich to krótka w treści przygoda, która pozostawia dużo swobody Mistrzowi Gry, a graczom może sprawić trochę trudności. Bardzo nietypowych trudności.

Drugi z tekstów to krótki opis Estalii (ale o wiele dłuższy niż w podręczniku !). Do opisu dołączono mapę, co zapewne ucieszy tych, którym zawsze brakuje tego typu akcesoriów. Napiszcie, co sądzicie o tego typu artykułach – czy waszym zdaniem dokładne mapy i opisy są w ogóle potrzebne? A może tylko ograniczają wyobraźnię i swobodę działania Mistrza Gry? Jeżeli pomysł się Wam spodoba, w przygotowaniu jest mapa Albionu (świetne uzupełnienie do cyklu artykułów, który ukazał się na łamach „MiM"). Słyszałem równie, że ktoś podjął pracę nad stworzeniem dokładnego atlasu Starego Świata ...

Z tą przygodą wiąże się kolejny temat, na który chciałbym usłyszeć Wasze opinie. Czy ilustrowanie przygód ma według Was jakikolwiek sens? A jeżeli tak, to czy używacie muzyki na Waszych sesjach i jaka to jest muzyka? Z niecierpliwością oczekuję na Wasze listy!

(gb)

BAZAR

UWAGA ! WSZYSTKIE ARTYKUŁY POCHODZĄ Z PRZEMYTU I NIE POSIADAJĄ AKCYZY GAMES WORKSHOP

NOWE PROFESJE

Być może właśnie teraz nadszedł właściwy moment na to, aby zmienić fach? Tym wszystkim, którzy chcą się zająć czymś nowym, proponujemy dwie nowe profesje – karczmarza (dla bogaczy z zacięciem handlowym) oraz egzorcysty (dla tych, którym znudziło się nudne życie).

PROFESJA ZAAWANSOWANA – RZEMIEŚLNIK-LUTNIK

(Uwaga! Nazwa „lutnik" odnosi się do osoby robiącej strunowe instrumenty muzyczne, ale dla potrzeb gry, i aby nie komplikować sprawy zbytnimi szczegółami, lutnikiem nazywamy tu ogólnie rzemieślnika trudniącego się produkcją dowolnych instrumentów muzycznych.)

Tę nową specjalność można dodać do już istniejących zawodów, umieszczonych przy profesji „rzemieślnik" w podręczniku WFRP (str. 103).

Lutnicy to utalentowani rzemieślnicy o zręcznych palcach, tworzący instrumenty muzyczne. Nie mówimy tu o byle jakich instrumentach - piszczałkę może zrobić choćby pastuch. Z warsztatu lutnika wychodzą arcydzieła, które w rękach zdolnego muzyka potrafią wycisnąć łzy z oczu słuchaczy i wzruszyć najtwardsze serce. Jest to bardzo rzadka specjalność, a zostanie mistrzem lutniczym wymaga poświęcenia więcej czasu, niż nauka jakiegokolwiek innego rzemiosła. Z reguły rzemieślnicy ci specjalizują się w tworzeniu jednego rodzaju instrumentów muzycznych, choć zdarzają się tacy, którzy opanowali sztukę budowania wielu ich typów.

ZASADY SPECJALNE

Jak wspomniano powyżej, zostać lutnikiem jest niezwykle trudno. Aby dokładnie i precyzyjnie wykonywać delikatne elementy instrumentów, przyszły lutnik powinien mieć bardzo zręczne palce – w praktyce oznacza to, że jego **Zręczność** musi wynosić minimum 30. Przyszły adept sztuki lutniczej powinien mieć również dobry słuch. Jeżeli postać posiada umiejętność *Czuły słuch*, to nie ma żadnego problemu, jeśli jednak czeladnik nie nabędzie jej podczas nauki, to nie ma co marzyć o zostaniu lutnikiem (co prawda, ta umiejętność zaliczana jest do kategorii *wrodzonych*, ale po długim treningu można ją zdobyć).

Kiedy czeladnik jest już na tyle dobry, aby móc zostać „pełnoprawnym" lutnikiem, musi przejść egzamin. Jest on bardzo trudny, a oceniający są z reguły bardzo wymagający. Aby zostać rzemieślnikiem-lutnikiem, bohater musi wydać dwukrotnie więcej Punktów Doświadczenia (czyli 200 PD), niż jest to wymagane zwykłymi przepisami gry.

Schemat rozwoju – taki sam jak dla profesji Rzemieślnika (WFRP strona 103).

UMIEJĘTNOŚCI: *muzykalność*

PRZEDMIOTY: narzędzia specjalistyczne, czasami jeden lub dwa z wykonywanych instrumentów, 10k6 złotych koron

PROFESJE WYJŚCIOWE: brak.

CENY I MARKA

Ceny podstawowych instrumentów muzycznych podane są w podręczniku na stronie 296. Dodanie określonych elementów na specjalne zamówienie klienta (na przykład znaku herbowego lub dedykacji) zwiększa cenę o 10-20 procent.

Jeżeli rzemieślnik (czy też może raczej artysta), wykonuje instrumenty szczególnie dobrej jakości, Rada Gildii może przyznać mu szczególny tytuł-wyróżnienie, a mianowicie markę (zazwyczaj jest nią nazwisko lutnika). Markowe instrumenty są od dwóch do dziesięciu razy droższe niż ich zwykłe odpowiedniki.

UMIEJĘTNOŚCI

Na bazarze można spotkać wiele osób, które za niewielką opłatą zgodzą się nauczyć czegoś nowego naszych bohaterów. Wystarczy się tylko dobrze rozejrzeć...

Wszystkie nowe umiejętności opisane są zgodnie z poniższym schematem: nazwa umiejętności (w nawiasie podany typ i ewentualne dokładniejsze określenia bądź wymagania. Oznaczenia są zgodne z tymi podanymi w artykule „Ćwiczenie czyni mistrza" zamieszczonym w dodatku „Potępieniec" (str. 81). Klucz do skrótów: **P** – um. praktyczna; **I** – um. intelektualna; **O** – um. osobista; **W** – um. wrodzona; **n** – um. wymagająca nauczyciela; **p** – um. wymagająca oprócz wiedzy teoretycznej także praktyki; **m** – um. związana z magią); opis nowej umiejętności; profesje, które posiadają daną umiejętność.

RIPOSTA (P.)

Umiejętność ripostowania ataków przeciwnika jest często wykorzystywana przez doświadczonych fechmistrzów. Polega ona na sprawnym sparowaniu ciosu wroga z jednoczesnym zadaniem własnego uderzenia.

Bohater posiadający tę umiejętność może zadeklarować chęć jej użycia podczas celnego ataku przeciwnika. Udane wykonanie Testu WW niweluje efekt trafienia, a kolejny pomyślny Test na Trafienie (z modyfikatorem + 10) oznacza, że bohater trafił przeciwnika, wyczekawszy na moment, w którym ten się odsłonił. Wykorzystanie umiejętności *riposta* zużywa jeden atak.

OGRANICZENIA: Aby bohater mógł korzystać z tej umiejętności, jego Walka Wręcz musi wynosić minimum 40; *riposta* może być używana przez postacie posługujące się bronią jednoręczną (szable, rapiery); nie ma zastosowania, jeśli walczysz toporem czy młotem bojowym. Ponadto *riposta* może być wykorzystywana tylko przeciw nieprzyjacielowi, który nie jest chroniony zbroją lub nosi zbroję skórzaną.

PROFESJE: szlachcic (jeżeli posiada umiejętność *specjalna broń - rapier*), szampierz, zabójca, zwadźca.

Stały Gość

OPOWIEM WAM NOWĄ, LEPSZĄ HISTORIĘ...

La Frontiera.

Ilustracje: Paweł Świeżak

WSTĘP

Poniższy scenariusz nie bez powodu znalazł swe miejsce w tym samym numerze, co opis Królestw Estalii. Jest on niejako uzupełnieniem wspomnianego tekstu. Ma za zadanie ułatwić poruszanie się bohaterów w tym kręgu kulturowym, zrozumienie mieszkańców owej pięknej i ciekawej krainy.

Życie na obszarze Estalii jest podobne do egzystencji na pozostałych terenach kontynentu... z dwoma wyjątkami. Pustynia i hrabstwo Frontiera to jakby inny świat, a to dlatego, iż zachowały wpływy kultury arabskiej. W takim to społeczeństwie przyjdzie naszym awanturnikom, jak zwykle dzielnym i mężnym, spędzić kilka lub kilkanaście dni.

Bohaterowie znajdą się w La Frontiera na kilka dni przed dorocznym konkursem artystycznym, na który przybywają najwięksi herosi świata sztuki. Na skutek pewnej pomyłki członkowie drużyny zostają postawieni w sytuacji bez wyjścia – muszą wystąpić w konkursie, i, co gorsza, wygrać go!

PIERWSZA TRUDNOŚĆ

Pierwszy problem, jaki musimy pokonać (MG i ja), to powód dla którego bohaterowie znaleźli się w Estalii, a dokładnie w stolicy hrabstwa, mieście La Frontiera. Mogli na przykład przybyć tu z jakąś karawaną kupiecką (powiedzmy jako ochrona, towarzystwo, słudzy, bo ja wiem kto jeszcze...), przypłynęli na okręcie w celach nie koniecznie turystycznych (a w sumie – dlaczego nie? Turystyka to dobre zajęcie.) itp. Powód nie jest istotny. Mało tego, nie powinien zbytnio zaprzątać głów bohaterom. Należy pamiętać, żeby żaden z nich nie był tubylcem (a jeśli już, to raczej z innych, powiedzmy północnych rejonów półwyspu)! Gdy MG już to sobie ostatecznie ustali, proponuję zacząć od rzewnych pożegnań z dotychczasowymi pracodawcami, czy kim tam bądź, bo droga długa i niebezpieczna. Dobrze by było, gdyby MG (w ramach premii) podsunął jednemu z członków drużyny instrument muzyczny – np. mandolinę. To dość ważny element scenariusza, wiążący akcję. Gdyby gracze protestowali, przypuszczam, że wystarczy wspomnieć o jej niezwykłych walorach akustycznych, delikatności, misternej inkrustacji, przez co jej wartość oszacować można mniej więcej na 50 złotych imperialnych koron!

Tak więc nasi podopieczni z, miejmy nadzieję, pełnymi mieszkami i mandoliną ruszają w miasto. Gród to okazały, murowany, z barwnym tłumem na ulicach, próbującym coś sprzedać, kupić albo choćby tylko potargować się. Aby dobrze odtworzyć harmider panujący na ulicach La Frontiera, MG może uciążliwie i namolnie nagabywać bohaterów, szarpiąc graczy za ubranie, udając kramarza chcącego wcisnąć drużynie koraliki, muszelki albo jakieś inne śmieci. Nie braknie też miłych, otyłych pań zachwalających swe wyroby gastronomiczne: pączki, kiełbaski, wędzone ryby. Tu radzę odegrać scenę, kiedy to chłopcy zajęci –powiedzmy – podziwianiem architektury, zaskoczeni są przerażającym, piskliwym, powtarzającym się krzykiem: *PĄĄCZKI, świeże PĄĄCZKI!!!* Samo zwiedzanie miasta może, jak widać, przysporzyć drużynie wiele radosnych chwil; mieszkańcy są raczej otwarci, bezpośredni i może trochę naiwni (ale nie w interesach). Chętnie udzielają informacji i zagadują bohaterów, ciekawi wieści ze świata. Mogą nawet zapraszać na szklaneczkę czegoś mocniejszego, jednak zawieranie trwalszych znajomości jest prawie niemożliwe, bo wszyscy ciągle gdzieś się spieszą, coś załatwiają. W godzinach poobiednich jest sjesta (przestrzegana i traktowana niemal z nabożną czcią) – to czas, kiedy słońce daje się najbardziej we znaki, a wszyscy rozsądni ludzie leżą do góry brzuchem i popijają zimne napoje. Wtedy właśnie najłatwiej poruszać się po zakamarkach miasta i podziwiać uroki estalijskiej architektury. Ulice są wąskie, poza jedną, główną, która biegnie z północy na południe, przecinając miasto na połowy. Przylegają do niej trzy place – targowiska; centralny jest przeznaczony dla bogatych kupców i osób załatwiających duże interesy. Tam też jest dzielnica nazywana Pałacową, w której mieszkają zamożni mieszkańcy, znajdują się wszelkie urzędy i skupiona jest ogólnie pojęta biurokracja.

Proponowałbym, aby zacząć akcję na kwadrans lub dwa kwadranse przed sjestą. To pozwoli bohaterom oswoić się z tłumem, a potem swobodnie przez godzinę czy dwie poruszać się po La Frontiera (od razu widać, że drużyna jest przyjezdna – nikt inny nie wychodzi o tej porze z chłodnego domu. Powiedz graczom, że ich postacie nigdy już nie popełnią podobnego błędu; możesz nawet przyznać im po kilka Punktów Doświadczenia). Dopóki drużyna porusza się po głównej ulicy, nie ma problemu. Jeśli jednak bohaterowie skręcą gdzieś w bok, pojawia się

DRUGA TRUDNOŚĆ

Aby znaleźć tani i przyzwoity nocleg, trzeba zagłębić się w gęstą sieć wąskich uliczek. Pewnie jest, że każdy zapytany o drogę przechodzień chętnie ją wskaże, lecz któż by zapamiętał skomplikowane tłumaczenia jak dotrzeć do najbliższej karczmy! Potrzebna jest pomoc miejscowego przewodnika, a takich nie brakuje – nawet w czasie sjesty. Za srebrnika, a może nawet pół, miejscowy urwis zaprowadzi drużynę do niewielkiej karczmy, gdzie tanio można coś zjeść i się przespać. Przypuszczam, iż bohaterowie wcześniej wpadną na ten pomysł, i to nie tylko ze względu na skomplikowaną zabudowę miasta, ale również z powodu różnorodności języków i dialektów, jakimi posługuje się miejscowa ludność (trudności w porozumieniu się i uzyskaniu informacji).

Mistrz Gry w delikatny, a jednocześnie dwuznaczny sposób powinien zasugerować graczom, iż od momentu, w którym ulice opustoszały ich bohaterowie są obserwowani. Przez kogo? Póki co, ciężko dociec. Może patrzy na nich ktoś z okna lub bramy, albo ten trędowaty siedzący pod przeciwległą ścianą? A może to tylko złudzenie? Przecież są obcy, więc nic dziwnego, że ktoś im się przygląda. Jednakże, mimo iż przewodnik prowadzi bohaterów poprzez niezliczone zaułki i bramy, przykre uczucie nie daje im spokoju. Kiedy gracze będą już bardzo zdenerwowani, wyobrażając sobie wszystko co najgorsze – od podstępnych drobnych rzezimieszków po łowców niewolników lub płatnych zabójców, czyhających na drużynę (mam nadzieję, że MG podgrzeje atmosferę we właściwy sposób); kiedy będą przypominać sobie starych i nowych wrogów, zazdrosne kochanki, kiedy już będą gotowi do niechybnego, nieuniknionego starcia... Wtedy możesz wprowadzić do akcji rządcę Eduardo! Pokaż go bohaterom, opisz i zwróć ich uwagę, że już chyba nie pierwszy raz widzą tego człowieka. Gdy zechcą pokroić go na plasterki lub – co mniej prawdopodobne – porozmawiać, przedstaw graczom sytuację, w jakiej znalazła się drużyna. Otóż nasi herosi stoją gdzieś w połowie uliczki (szerokość 1,5 m, długość 30m), a u jej wylotu widzą zakutanego w burnus i uzbrojonego w kindżały arabskiego zabójcę. W tejże chwili przewodnik wydaje z siebie żałosny jęk zgrozy i przerażenia, bo u przeciwnego końca zaułka stoi kolejny zabójca. Chłopak rzuca szybkie pytanie: *Macie tutaj wrogów?!* Nie czekając na odpowiedź, wyrzuca z siebie, jakby wykutą na pamięć, regułkę: *Nic nie rób, nie oddychaj, nie patrz, nie ma cię!* Po tych słowach chwyta kurczowo najbliższego bohatera za rękę, zamyka oczy i kuli się.

TRZECIA TRUDNOŚĆ

Co zrobią bohaterowie?! Jeżeli nierozważnie podejmą walkę, jest więcej niż prawdopodobne, że kilku z nich błyskawicznie zakończy żywot, a kto wie czy los ten nie spotka całej drużyna (na wszelki wypadek zabójcy opisani są pod koniec opowieści). Gdyby jednak boskim zrządzeniem losu zastosowali się choć do części instrukcji przewodnika (oczu pewnie nie zamkną), będą świadkami niebywale gwałtownego starcia obu Arabów. Mężczyźni zewrą się tuż obok nich, zasypując wzajemnie lawiną morderczych ciosów. Całe zdarzenie trwa najwyżej jedną rundę. Jeden z zabójców pada bez ducha na bruk, a drugi ucieka i po chwili znika w zaułku.

Przewodnika trzeba solidnie wytrzaskać po pysku, aby przyszedł do siebie. Gdy zobaczy ciało, zasłoni oczy, i, potykając się, czym prędzej ruszy przed siebie, byle dalej od miejsca zbrodni. Zatrzymany, ku niechęci bohaterów odradzać będzie ruszanie ciała, mówiąc, iż Oni potrafią zabijać nawet po własnej śmierci. Jeżeli drużyna uda się za uciekającym zabójcą, postacie graczy dostrzegą w oddali jego skuloną sylwetkę, przemykającą pomiędzy przewróconymi kramikami. Jeśli zechcą obejrzeć zwłoki – niech bogowie ukarzą wścibskich bohaterów! – dostrzegą z pozoru niegroźną ranę ciętą, a na ustach denata spienioną żółtą ślinę. Wniosek? Denata otruto.



Kiedy bohaterowie ruszą dalej, ponownie ujrzą personę, która wcześniej obserwowała ich poczynania, jednak tym razem obcy zaznacza swą obecność ukłonem w ich kierunku. Czego drużyna nie zrobi, Eduardo podejdzie do niej pierwszy i rozpocznie rozmowę.

– *Witam szanownych panów* – powie. – *Proszę mi wybaczyć te zaczepkę. Nazywam się Eduardo, jestem rządcą Czcigodnego, Wspaniałego, Ubóstwianego i ... Hojnego Al Amala. Przemawiam w imieniu Jego Doskonałości, który raczy zaprosić panów w gościnę do swej rezydencji. Mniemam, iż macie kilka pytań, lecz to nie czas i miejsce na pogawędki...*

Tu Eduardo rozejrzy się z niesmakiem po okolicy i doda:

– *Przypuszczam również, iż możecie mieć pewne... wątpliwości, wiedzcie jednak, że nie bez podstaw użyłem epitetu Hojny! Przewodnik nie będzie wam już potrzebny* – to mówiąc, mężczyzna wyjmuje z sakiewki u pasa złotą monetę i ostentacyjnie rzuca ją chłopcu. – *Teraz ja poprowadzę. Proszę za mną!*

CZWARTA TRUDNOŚĆ

Ponownie pada sakramentalne pytanie: co zrobi drużyna? Nie wiem? Jeśli bohaterów nie skusiła szczodrość nieznajomego, MG będzie musiał obiecać emocje, pojedynek, może piękne kobiety lub jeszcze coś innego? Musi tak zręcznie lawirować, aby awanturnicy nie domyślili się do czego są potrzebni wielmoży.

Wierzę, że wszystko poszło po naszej myśli. Po drodze do rezydencji, która prowadzi przez główną ulicę do centrum, Eduardo chętnie udzieli informacji o mieście i tutejszych ludziach, ale raczej będzie unikał mówienia o zabójcach i powodzie, dla którego tak możny pan zaprasza bohaterów w gościnę; twierdzi, że wszystkiego dowiedzą się na miejscu. Spostrzegawcza osoba dostrzeże, że Eduardo uważnie obserwuje bohatera, który niesie mandolinę. Przed siedzibą Al Azima jest spory placyk-targowisko, na którym ruch ożywa dopiero po sjeście. Widząc rządcę Eduarda ludzie skwapliwie usuwają się z drogi, choć miejsca jest sporo i takie manewry są raczej zbędne. Zaraz też bohaterom ukaże się podest, na którym stoi pręgierz, a na nim półżywy osobnik; obok pręgierza są dyby, a w nich jakiś poturbowany nieszczęśnik. Zagadnięty o to Eduardo odpowie:

– *To artyści, niegodni słudzy mego pana. Czy nie mówiłem już, że Jego wielmożność jest nieskończenie szczodry? Równie hojnie nagradza, jak i karze...*

Rezydencja prezentuje się okazale, ale jej wewnętrzny wystrój jest tak wspaniały, że przekracza wszelkie oczekiwania. Przepych jest wszędzie: bogactwo gospodarza widać w uzbrojeniu gwardzistów, strojach służby, marmurowej fontannie na dziedzińcu, zdobieniach arkad, wymyślnych płaskorzeźbach, powlekanych złotem i srebrem, w jedwabnych storach, ozdobach, strojach, biżuterii...

Rządca przeprowadzi gości arkadowym korytarzem ozdobionym arrasami, gobelinami (nie mylić z goblinami), obrazami, statuetkami i dorodnymi strażnikami (opis mieszkańców posesji MG znajdzie tam gdzie zwykle – czyli na końcu scenariusza). Następnie powiedzie bohaterów schodami i wskaże pokoje, w których zamieszkają na czas pobytu u Al – Amala. Tu poprosi ich, aby odświeżyli się, wypoczęli i... nie opuszczali pokojów; on sam, gdy tylko się przebierze, przyjdzie do nich. Żadne pomieszczenie nie posiada drzwi, lecz tylko otwory drzwiowe zasłonięte ciężkimi kotarami. Ich wnętrza są komfortowe i urządzone ze smakiem.

Nie minął kwadrans, gdy rządca powraca. Eduardo zbierze wszystkich w jednej komnacie i przemówi:

– *Moi mili! Z pewnością jesteście ciekawi dlaczego mój Pan zechciał gościć was w swym domu. Zanim jednak przejdę do sedna, trzeba wam wiedzieć, iż Jego Eminencja jest człowiekiem obdarzonym niezwykłym smakiem i gustem. Jego nadwrażliwość jest tak wielka, że wszelkie ohydy sprawiają Oświeconemu ból – tym sroższy, iż są to cierpienia duszy. Dlatego w swej niebywałej łaskawości zechciał obdarować was nowymi szatami. Mniemam, iż nie okażecie się niewdzięcznikami, przyjmiecie je i na czas pobytu w rezydencji chętnie będziecie je nosić.*

To mówiąc, Eduardo klaszcze dwa razy w dłonie. Do pokoju wchodzą służące, niosąc jedwabne szaty (gdyby wśród bohaterów znalazł się szlachetnie urodzony, nakaz go nie dotyczy – ci z reguły posiadają paradne szaty – chyba, że wyrazi takie życzenie). Służki zaprezentują stroje i na polecenie rządcy zaniosą je do pokojów drużyny, natomiast Eduardo mówi dalej:

– *Teraz powód i cel sprowadzenia was tutaj. Od kilku lat w La Frontierze odbywają się turnieje, w których biorą udział zawodnicy albo drużyny wystawione przez arystokrację ze wszystkich hrabstw i księstw naszego królestwa, a także spoza niego. Na ogół święciliśmy triumfy, jednak ostatnie dwa lata były pasmem niepowodzeń. Mój Najwspanialszy Pan cierpi wielce z tego powodu; jest stale smutny i niedomaga. W tym roku musimy wygrać! Osobiście wyszukałem was w tłumie i szczerze wierzę, że nie zawiedziecie mnie i Jego Doskonałości, mego Pana. Zawody odbędą się za dwa tygodnie, a do tego czasu będziecie, że się tak wyrażę, oczkiem w Jego głowie. Wszystkie wasze potrzeby i zachcianki zostaną spełnione. Zaręczam, warunki twórcze są tu wyborne! Wzbijcie się na wyżyny, bo jest po co! Nagroda to wiekopomna chwała i po dwieście sztuk złota na głowę, a Pan mój, jak wcześniej wspominałem, z własnej szkatuły ufunduje coś ekstra. Teraz przebierzcie się, a za godzinę przyjdę po was. Czcigodny Al Amal zechce was obejrzeć, więc prezentujcie się godnie.*

Nie czekając na reakcję słuchaczy Eduardo opuści komnatę i uda się do swych zajęć. Gdyby któryś z bohaterów chciał przerwać jego monolog, nie pozwól mu na to; rządca nie udzieli drużynie żadnych dodatkowych informacji. Przypuszczam, że bohaterowie skorzystają z rady i zmienią wdzianka. Jeśli któryś z nich zechce obejrzeć rezydencję, to pozwól mu na to, lecz pamiętaj o przestrzeganych w niej zasadach (znajdziesz je na końcu scenariusza).

Po godzinie Eduardo zbierze wszystkich gości w tej samej komnacie, posyłając służbę po nieobecnych „turystów". Gdy zgromadzą się już wszyscy, przyjrzy się bohaterom krytycznym okiem, poprawiając lub zmieniając szczegóły ich stroju, i powie:

– *Panowie, schodzimy do sali audiencyjnej! Broń nie będzie wam potrzebna. Po wejściu proszę skłonić się, nie odzywać nie pytanym i godnie się prezentować. Któryś z was powinien zabrać ze sobą mandolinę. Proszę za mną!*

Sala audiencyjna urządzona jest z prawdziwie olśniewającym przepychem. Pod ścianą, na wprost wejścia, jest podest, na nim poduszki, a na nich zwaliste ciało Al Amala, który przyodziany jest jedynie w turban, szeroki jedwabny zawój osłaniający lędźwie oraz kilka kilo złota, srebra i szlachetnych kamieni. Oblicze wielmoży, z trzema obwisłymi podbródkami, wyraża znudzenie i lubieżność. Pięć kobiet, leżących lub siedzących wokół niego, ma twarze (i tylko twarze...) szczelnie zasłonięte woalkami. Gospodarz powolnymi ruchami wciska sobie do ust kiście winogron i przygląda się gościom. Wreszcie, gdy jego wzrok pada na mandolinę, na uwalanych sokiem ustach wykwita delikatny uśmiech. Następnie mówi zaskakująco wysokim głosem: *Już ich obejrzałem.* Na te słowa rządca kłania się nisko i gestem nakazuje drużynie iść za sobą. Prowadzi ją do oranżerii i tam, z wypiekami na licach, ogłasza:

– *Najmilsi, spodobaliście się memu Panu! Zaakceptował was! To wielka radość, teraz nie możecie go zawieść. Żądajcie czego wam potrzeba. Takie warunki stworzymy, że... Mówcie!*

Mowę przerywa nadejście sługi.

– *Pan Najłaskawszy daruje ci, rządco, ten oto mieszek za trud i wybór.*

Sługa kłania się i odchodzi. Eduardo warzy mieszek w dłoni i wielkodusznie wręcza go zdumionym i mile zaskoczonym bohaterom (znajduje się w nim 100 złotych monet), dodając:

– *Najlepsze warunki dla artystów!*

Teraz pewnie padnie pytanie zadane przez graczy i pojawi się

PIĄTA TRUDNOŚĆ

Zaraz, zaraz – jakich artystów?

– *Jak to jakich? Ma się rozumieć wspaniałych... bo przecież jesteście artystami, nieprawdaż?! Cooo??? O bogowie! Jeżeli jesteście zwykłymi siepaczami, to po kiego czorta włóczycie się po mieście z MANDOLINĄ! Zgubieni, a ja z wami! Musicie coś wymyślić, nie ma wyjścia! Co robić?!*



Biadoleniom Eduarda nie ma końca, biedaczysko kompletnie stracił głowę. Pierwsza myśl, jaka może zaświtać awanturnikom w głowie, to chęć ucieczki (a najlepiej zabić tylu strażników, ilu się da, nakraść i uciec). Jednak rządca zaprotestuje i będzie to robił bardzo stanowczo, przedstawiając zasady panujące w posiadłości i podnosząc umiejętności strażników do rangi niezwyciężonych herosów.

Jak wypełnić bohaterom dwa tygodnie, to już własna inicjatywa MG. Sugeruję tylko, aby czas leciał szybko i w końcu doszło do konkursu (informacje potrzebne do jego przeprowadzenia znajdziesz na końcu scenariusza).

TRUDNOŚĆ OSTATNIA – SZÓSTA

Turniej, jeśli bohaterowie do niego dotrwają, odbędzie się zgodne z planem – w samo południe, w auli ratusza miejskiego. Dzień zawodów jest traktowany jak święto i w całym mieście odbywają się biesiady, tańce, hulanki i swawole.

Bohaterowie zostaną przetransportowani do ratusza lektykami, pod silną i liczną obstawą, która towarzyszy im również wewnątrz budynku (to z uwagi na ich bezpieczeństwo, bowiem nie raz bywało, że któryś z konkurentów próbował usunąć zagrażających mu zawodników). Najpierw odbywa się godzinna część oficjalna: przedstawienie oficjeli, arystokratów i zawodników. Nasi bohaterowie mają trzech przeciwników. Jako pierwsza wystąpi ubiegłoroczna zwyciężczyni Lolita (jako ilustrację muzyczną tego fragmentu sesji należy wykorzystać piosenkę Loreeny McKennitt z albumu „The mask and mirror" pod tytułem „The Mystic's Dream"; jeśli jest to niemożliwe, pomiń tę przeciwniczkę). Jako drudzy zaprezentują się zwycięzcy z przed dwu lat: Wilhelm Lanca i Helga, z utworem „Na dziewictwo" (W. Szekspir „Wszystko dobre, co kończy się dobrze"). Poniżej przytaczam stosowny fragment – niech Mistrz Gry też się trochę wysili i odpowiednio go przedstawi:

Wilhelm: Bóg z tobą, piękna królowo.
Helga : I z tobą, monarcho.
W: Monarcho? Nie, wcale...
H: Królowo? Nie, wcale...
W: Czy dumasz o dziewictwie?
H: Zgadłeś. Otarłeś się trochę między żołnierzami, pozwól więc, że ci zadam jedno pytanie: mężczyzna jest nieprzyjacielem dziewictwa, więc jak by je można przeciw niemu zabarykadować?
W: Trzymaj go z daleka.
H: Ale cóż, kiedy ciągle szturmuje! Nasze dziewictwo, choć walecznie się broni, jest za słabe; naucz nas jakiej żołnierskiej sztuki w oporze.
W: Nie ma na to sztuki. Mężczyzna stanie przed wami obozem, podkopie was i w powietrze wysadzi.
H: Ratuj, panie, nasze dziewictwo od saperów i minerów! Czy nie ma jakiego żołnierskiego figla, przez który dziewice mogłyby mężczyzn w powietrze wysadzać?
W: Obalone dziewictwo tym prędzej mężczyznę w powietrze wysadza, tylko że ów spadając zabiera waszą fortecę wyłomem przez was same zrobionym. Zresztą, rzecz to niepolityczna zachowywać dziewictwo. Utrata dziewictwa jest narodowym bogactwem, bo nie urodzi się dziewica bez straconego poprzednio dziewictwa. Z metalu, z którego wy ukute, kują się nowe dziewice. Raz stracone dziewictwo może być dziesięć razy odnowione; ale dziewictwo na zawsze zachowane jest stracone na zawsze. Zimny to towarzysz, więc precz z nim!
H: Będę o nie walczyć, choćbym umrzeć miała dziewicą!
W: Niewiele można na jego pochwałę powiedzieć, przeciwne jest bowiem prawu natury. Stawać w obronie dziewictwa jest to oskarżać wasze matki, co jest grzechem najoczywistszym. Kto się wiesza, jest dziewicą; dziewictwo popełnia samobójstwa, powinno też być na rozstajnych drogach grzebane, daleko od poświęconej ziemi, jak zatwardziały grzesznik przeciw naturze. Dziewictwo rodzi jak ser robaki, samo się trawi aż do ostatniego okrawka i umiera samo przez się pożarte. Dziewictwo oprócz tego jest swarliwe, dumne, próżne, miłości własnej pełne. Nie chowaj go, z nim tylko stracić możesz; precz z nim! W przeciągu roku je podwoisz, a przyznasz, że niezły to procent, biorąc zwłaszcza pod uwagę, że kapitał nie będzie o wiele gorszy. Precz z nim!
H: Co robić, żeby je stracić po swojej myśli?
W: Obaczmy. Licha sprawa. Kochać tego, który je nienawidzi. Jest to towar, który swój połysk traci w magazynie, tym mniej wart, im dłużej chowany. Pozbądź się go, póki pokupny; korzystaj z czasów popytu. Dziewictwo, jak stary dworak, nosi kapelusz wyszły z mody, bogaty, lecz zarzucony, jak te spinki i dłubozęby, których dziś nikt nie używa. Lepszy worek w spiżarni niż pod oczami, a twoje dziewictwo – twoje stare dziewictwo! – podobne jest do zwiędłej gruszki: złą ma minę i smak nie lepszy, bo to przejrzały owoc, więc co chcesz z nim zrobić?...

Następny zawodnik to przybyły z Tileii Novaccis z poetycką prozą „Gdy dawno temu..." (Friedrich von Hardenberg Novalis „Hymny do nocy" – polecam wszystkim graczom w Wampira). Oto niewielki cytat dla Mistrza Gry:

„Gdy dawno temu przelewałem gorzkie łzy i moja nadzieja rozpłynęła się w bólu, stałem, samotny, nad wyschłym pagórkiem, który w ciasnej i mrocznej przestrzeni skrywał postać mego życia – tak samotny, jak żaden dotychczas z samotników, gnany niewysłowionym strachem, przepełniony jedną tylko myślą, pełną niedoli. Gdy, rozglądając się, szukałem pomocy, nie mogłem udać się ani przed siebie, ani za siebie, i trzymałem się umykającego, zgasłego życia nieskończoną tęsknotą: wtedy pojawił się z błękitnych dali – z wyżyn mojej dawnej szczęśliwości – dreszcz zmierzchu i jednym porywem zerwana została pępowina – okowy świata. Umknęła ziemska wspaniałość i z nią razem mój smutek. Melancholia odpłynęła w nowy, niezgłębiony świat. O, zachwycie nad nocą, niebiański śnie, który mnie nawiedziłeś! Świat dookolny uniósł się łagodnie do góry, a ponad nim płynął mój uwolniony, nowo narodzony duch. Chmurą pyłu stało się wzgórze – poprzez te chmurę widziałem rozjaśnione rysy mojej ukochanej. W Jej oczach spoczywała wieczność, Jej dłonie i łzy związały nas świecącą, nierozerwalną wstęgą. Tysiąclecia odchodziły w dal jak letnia burza. W Jej objęciach wypłakiwałem zachwycające łzy nowego życia. Był to pierwszy, jedyny sen i dopiero po nim doświadczyłem wiecznej, niezmiennej wiary w niebo nocy i jego światło – Ukochaną."

Następnie przyjdzie czas na naszych ulubieńców i ich debiut. Jaki będzie – jeśli w ogóle nastąpi...?

Obrady jury odbędą się tajnie i na pewno będą burzliwe. Proponuję następujący sposób oceny: jeżeli gracze wysilą się i stworzą coś, co będzie miało ręce i nogi (nawet karłowate) wielkodusznie daj im wygrać. Gdyby odwalili straszliwy kicz (co bardziej prawdopodobne), również pozwól im wygrać, motywując werdykt stwierdzeniem, iż ten niebywały twór tylko z pozoru jest płytki, obrazoburczy i nie do przyjęcia; jury dostrzega w nim wyzwanie i głębię – to nowy nurt, otwarty dla odważnych i prawdziwie wielkich artystów, a nie dla maluczkich powielaczy stereotypów.

Tak czy siak, bohaterów czeka zwycięstwo, chwała, nagroda i upojne życie bez stresów z artystycznej tandety. Do widzenia.

TO, CO WIESZ

Zabójcy

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	ZR	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	62	60	4	4	11	63	4	49	46	46	55	51	30

Umiejętności: *cichy chód na wsi, cichy chód w mieście, ukrywanie się na wsi, ukrywanie się w mieście, charakteryzacja, celny strzał, wspinaczka, śledzenie, specjalna broń – nóż rzucany, szaleńczy atak*
Przedmioty: kolczuga na tors, dwa kindżały (na nich trucizna), burnus, sandały.

Plan rezydencji

Jak większość budowli w tym rejonie, od strony ulicy rezydencja przypomina warownię (małe, wysoko umieszczone okienka, ciężkie okute drzwi). Wewnątrz jest po prostu dziełem sztuki. Dziedziniec otaczają misternie zdobione arkady, w jego centrum cicho szemrze woda, tryskająca z niewielkiej fontanny. Dalej, za olbrzymim holem zieleni się oranżeria, przykryta szklano-żelaznym dachem, przepuszczającym potoki słonecznego światła. Znajdujące się tam rośliny należą do najrzadszych gatunków. Równie wysoką wartość ma wyposażenie całego domu (obrazy, arrasy, gobeliny, rzeźby, figurki itd. itp.).

Mieszkańcy rezydencji

Właścicielem posiadłości jest Al Amal, rozrzutny, zdegenerowany Arab. Wszelkie nieposłuszeństwo każe surowo i bezwzględnie. Administracją zajmuje się rządca Eduardo. Człowiek ten, wierny i posłuszny swemu panu, bez względu na konsekwencje nie wystąpi przeciw niemu. Al Amal utrzymuje pięć żon, które pokazują się publicznie wyłącznie w jego obecności, zawsze z zasłoniętymi twarzami. Każda próba zbliżenia się do nich może skończyć się bardzo nieprzyjemnie dla nierozsądnego śmiałka (bez „tego czegoś" ponoć lepiej się śpiewa...). Eduardo sprawuje władzę nad piętnastoosobową służbą: kucharzami, pokojówkami, ogrodnikami itd. Współczynników tej grupy domowników umyślnie nie podaję, gdyż zakładam, że jeśli dojdzie do walki, będą oni tylko krzyczeć i stawiać bierny opór. Strażników jest dwudziestu, krewkich i dobrze zbudowanych. Swobodnie wywijają potężnymi halabardami, a to dzięki temu, że ich styliska są wydrążone i lekkie. Broń ta noszona jest tylko dla postrachu i nie ma praktycznego zastosowania. Wierność to ich największa zaleta. Stanowiska strażników znajdują się przy każdych drzwiach (nie mylić z otworami drzwiowymi), na tarasach i wieżach. Równie pilnie strzegą gości, nie pozwalając im wyjść z posiadłości, a w razie potrzeby użyją siły. Są zawsze czujni i obecni tam, gdzie coś się dzieje.

Straż

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	ZR	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	40	4	3	9	42	2	30	45	29	30	30	29

Umiejętności: *rozbrajanie, specjalna broń – halabarda, uniki, ogłuszanie, silny cios,*
Przedmioty: skórzana kurta, hełm, tarcza, miecz, kindżał, łuk i 20 strzał, halabardy. W razie potrzeby mogę też użyć pik. Wszystkie posiadane przez nich przedmioty są wysokiej jakości i mają dużą wartość materialną.
Bohaterowie mogą porozumieć się tylko z Eduardo i Al Amalem – gdyby ten ostatni zechciał z nimi rozmawiać. Reszta domowników nie będzie wdawać się z nimi w pogawędki, ale służba wysłucha ich bardzo dokładnie.

DOŚWIADCZENIE

No cóż... Proponuję: za wybitne dzieło 150 pkt., za tandetę 100 pkt. Przyznaj też punkty za odgrywanie roli – to w końcu sztuka. O reszcie zdecydujesz już sam.

PIĘĆ LAT PÓŹNIEJ

TOMEK KRECZMAR
ANDRZEJ MISZKURKA

ILUSTRACJE:
JAROSŁAW MUSIAŁ

Na wstępie chcielibyśmy podziękować wszystkim osobom, bez których powstanie tego tekstu nie byłoby możliwe. Tak więc po kolei. Dziękujemy sobie samym i naszym przyjaciołom, odtwórcom głównych ról. Dziękujemy Witkowi, który zwrócił nam uwagę, że we wszystkich utworach *fantasy* szkielety są nieinteligentne i pozbawione uczuć. Witku, specjalnie dla Ciebie, postaraliśmy się, aby nasze szkielety nie były sztampowe i płaskie. Dziękujemy Ci również za wspaniałą, drugoplanową postać, której jesteś ojcem i matką. Chodzi nam oczywiście o Kartofla. Przepraszamy, że nie wykorzystaliśmy go w pełni, ale nie przejmuj się – następny *Yossa* już w drodze. Dziękujemy także Ani, za to, że nauczyła nas, jak należy traktować kobiety, że trzeba je cenić i hołubić, nawet jeśli zabijają się na redakcyjnych schodach. Dziękujemy jeszcze Grzesiowi, za to, że tak wspaniale denerwuje Andrzeja. I, oczywiście, dziękujemy twórcom **Kryształów Czasu** za wdzięczny materiał do pracy oraz elicie *erpegowskiej* za elitarność. I błagamy Cię, Yossa, mimo że poznałeś kobietę swego życia: „Nie opuszczaj nas! Chodź z nami czasami do kina i nie tylko!"

Na zakończenie tego długiego wstępu chcielibyśmy Was zaprosić do kolejnego spotkania z naszymi ulubionymi bohaterami. Tym razem dowiecie się, jak podłożyć świnię jednemu z graczy i ożenić jego postać. Pomyślcie tylko, jakie to Wam da możliwości!

Osoby, które nie wiedzą, czemu ma służyć ten tekst, odsyłamy do poprzednich części.

I to by było na tyle.

Ciemności nad Ostrogarem były tej nocy nieprzeniknione. Przez gęste, ciężkie chmury nie przedostawała się nawet odrobina księżycowego światła.

– Ał! – przerwał ktoś panującą w jednym z zaułków ciszę. – Ał! – powtórzył chwilę później; w jego głosie słychać było ból.

– Zamknij się – warknął ktoś. – Jeszcze chwila i nas usłyszą.

– Dysk! Znowu wypadł mi dysk!

– Jaki dysk? Po co nosisz jakieś dyski?

– Idioto, chodzi mi o kręgosłup. Boli mnie kręgosłup. Za stary już jestem na takie eskapady. Aż strach pomyśleć, co będzie za dziesięć, dwadzieścia lat.

– Mnie też jest ciężko, a nie narzekam. Wiesz co to znaczy schylać się codziennie rano i wiązać nogawice? Robię się od tego cały czerwony i zaczynam sapać. Dobrze, że teraz wyręcza mnie w tej ciężkiej pracy Kartofel.

– Uhałałł! – przerwał tę jakże interesującą rozmowę trzeci, nie znający sprzeciwu głos. – Ghrum, khał!

– Dobrze, dobrze. Już jesteśmy cicho. Wiem, że to tajna misja...

Trzy cienie, ciemniejsze niż mrok nocy, oderwały się od ściany i ruszyły przed siebie. Spiskowcy nie poruszali się tak, jak przystało na złodziei. Pierwszy szedł sztywno niczym kij, pojękując cichutko przy każdym kroku. Drugi, znacznie od pierwszego wyższy, starał się unikać przeciskających się przez szpary w oknach strumieni światła, które mogłyby odbić się od jego łysinki. Trzeci sapiąc ze zmęczenia starał się nadążyć za swoimi towarzyszami.

– Czy to nie ten dom? – spytał nagle przewodnik.

– Ahem, to tu, poznaję po tej kałuży – potwierdził ostatni, wyciągając nogi z błota, w którym ugrzązł.

– Kładź się dzifko – poparł ich idący w środku osiłek.

– Na rympał?

– Na rympał! Dalibóg...

– Yossa, do dzieła – powiedział przewodnik, wskazując drzwi. Osiłek pokiwał głową, cofną się dwa kroki, wpadając po drodze w kałużę, z której przed chwilą wyszedł Shadowtears, a potem rzucił się do przodu, impetem swoich dwustu kilogramów.

Trach! – rozległo się w ciemnościach nocy. Drewniane drzwi ani drgnęły, za to Yossa odpadł od nich, przewracając się w sam środek nieszczęsnej kałuży.

– Whraaagh! – zawył rozwścieczony i trochę oszołomiony osiłek. Tymczasem Signur, widząc, że opcja „na rympał" nie wyszła, zapukał do drzwi (jakby to było potrzebne!), mówiąc do Shadowtearsa:

– Załatwmy to dyplomatycznie.

W tej samej chwili drzwi otworzyły się, ukazując potężnie zbudowanego mężczyznę w czarnej, skórzanej kurtce.

– Mówiłem już, że nie mam chleba dla konia! – warknął.

– Artmar? – zapytał Signur.

– Następne drzwi po prawej! – odwarknął mężczyzna, zatrzaskując drzwi przed nosem elfa.

– No widzisz – Signur spojrzał z politowaniem na Yossę, wskazując najpierw głowę, a później bicepsy. – Trzeba mieć tu, a nie tu.

– Żadne obce zło nie dotyka mnie – stwierdził barbarzyńca, gramoląc się na nogi. Dwaj przyjaciele spojrzeli na niego oniemiali.

– Gdzie on się tego nauczył? – wykrztusił w końcu z siebie Shadowtears. – Ty go tego nauczyłeś?

– Skąd. To na pewno ty albo ten twój giermek. Jak mu tam... Kartofel.

Yossa po raz kolejny przerwał wesołą pogawędkę towarzyszy, odpychając ich na boki i kierując się pod wskazany adres. Signur i Shadowtears wymienili zdziwione spojrzenia, wzruszyli ramionami i ruszyli za barbarzyńcą. Ten przygotowywał się do kolejnego forsowania drzwi.

– Oj, tego bym ci nie radził, Yossa – zawołał ostrzegawczo Signur. – Ta baba to istna żyleta.

Barbarzyńca w odpowiedzi spojrzał ponuro na elfa, potem na drzwi, potem jeszcze raz na elfa, potem jeszcze raz na drzwi, potem jeszcze raz na elfa... W końcu wzruszył ramionami i po raz kolejny tej nocy rzucił się pędem na drzwi. Te jednak, zamiast stawić mu zaciekły opór, otworzyły się zapraszająco. Yossa wpadł do środka z okrzykiem „Kładź się..." na ustach. Stojący na zewnątrz przyjaciele usłyszeli jeszcze huk padającego ciała, pękającego drewna i chichot czarnoksiężnika.

– Cicho tam – rozległ się tubalny głos. Głos, przy którym ryk smoka mógłby wydawać się piękniejszy od świergotu skowronka.

– Do ataku! – krzyknął Shadowtears. – Nie możemy go pozostawić na pastwę tej kobiety.

– Może nie – szepnął Signur, ale było już za późno. Rozwścieczony eks-paladyn osiągnął właśnie prędkość optymalną (czyli 3 sapy na sekundę) i wymachując mieczem wpadł do posesji wielkiego czarnoksiężnika Artmara. Samotny elf usłyszał głośny jęk poprzedzony brzdękiem. Rozejrzał się na boki, wzruszył ramionami i już chciał się wycofać, gdy nagle...

– Chodź tu! – doszedł go złowieszczy, nie znający sprzeciwu szept.

– Kto? Ja?

– Nie, paladyn Arturius. Chyba przyszedłeś zobaczyć się z Artmarkiem, prawda?

– No-no-no… tak… – jęknął Signur, powoli podchodząc do drzwi. Jego oczom ukazał się straszny widok. Tuż za progiem stała nieziemskiej urody kobieta o czarnych włosach sięgających pasa. W ręku dzierżyła pokaźnych rozmiarów patelnię wygiętą mniej więcej po środku, zaś jej noga spoczywała na piersiach leżącego na ziemi Shadowtearsa.

– Jeszcze trochę wina, panowie? – spytała słodkim głosem wybranka Artmara.

– No…

– Ten… tego…

– Uhum!

– Niegrzeczni chłopcy. Bardzo, ale to bardzo niegrzeczni. Czy nikt was nie nauczył, że odpowiada się pełnym zdaniem? Na przykład: „tak, poproszę", albo „bardzo chętnie, dziękuję", ewentualnie „nie, dziękuję, wystarczy mi tego wspaniałego trunku".

– Ależ kochanie, nie unoś się. Oni nie chcieli cię obrazić – odezwał się po raz pierwszy tego wieczoru Artmar.

– Nie przerywaj mi, kiedy mówię, słonko! Twoi przyjaciele są tak samo nieokrzesani, jak ty zanim się tobą nie zaopiekowałam.

– Tak, kochanie, masz oczywiście rację. Ale wiesz przecież, że na wszystko potrzeba czasu. W końcu nie od razu Ostrogar zbudowano.

– Czy masz jeszcze coś do powiedzenia, słonko?! Czy chcesz jeszcze podzielić się z nami dalszymi cennymi spostrzeżeniami?! Nie?! To dobrze, bo mam zamiar nauczyć twoich przyjaciół dobrych manier…

– Ależ…

– Dziękujemy…

– Nie trzeba…

– Ghumm!…



– Znowu to samo! Ileż razy mam powtarzać…

Shadowtears przestał słuchać nudnego wykładu ukochanej starego przyjaciela. Cofnął się pamięcią w przeszłość, do dnia, w którym Artmar poznał słodką sikoreczkę, nieśmiałą i delikatną Rozamundę. Wtedy jeszcze nic nie zapowiadało zbliżającej się katastrofy. Jednak po ślubie wszystko się zmieniło…

– A ty, dlaczego mnie nie słuchasz? – wyrwał go z zamyślenia słodki, a jednak twardy głos.

– Ja?…

– Tak, ty, opasły knurze! Czy myślisz, że zjadłeś wszystkie rozumy? Wyglądasz na takiego, co nie lubi sobie odmawiać, ale to nie znaczy, że wraz z pieczonym świniakiem i kuropatwą poznałeś wszystkie prawdy tego świata.

– Mam tego dość! – krzyknął Shadowtears waląc pięścią w stół. – Jak ta kobieta śmie się do mnie tak zwracać? Zaraz pokażę jej, kto tu rządzi! Być może udało jej się zastraszyć ciebie, mięczaku, ale nie nas. Prawda, chłopaki?

– Ehe… – poparli go, ale bez większego entuzjazmu czarodziej-poeta i barbarzyńca.

– Nie unoś się! – odparła Rozamunda. – Lepiej siadaj i słuchaj, bo inaczej nie odpowiadam za siebie!

– A co mi możesz zrobić, kobieto?

– Oj może, może – mruknął Artmar pod nosem, jednak zbyt cicho – na nieszczęście dla Shadowtearsa.

Rozamunda już szła w kierunku upadłego paladyna. Jej twarz była nienaturalnie spokojna, choć gościł na niej przebiegły uśmieszek. Shadowtears odsunął się od stołu i stanął w bojowej pozycji.

– Musisz wiedzieć, że byłem mistrzem pierwszego kroku bokserskiego w szkole dla paladynów imienia szlachetnego Arturiusa. Radziłbym…

Shadowtears nie zdołał dokończyć. Rozamunda lekkim, tanecznym krokiem zbliżyła się do niego, wykonała dwa szybkie ruchy – i już leżał na ziemi.

– Kobieta mnie bije… – zdążył jeszcze jęknąć, nim kształtna nóżka spotkała się z jego nosem.

– To jeszcze nic, złotko – wysyczała przez zęby Rozamunda. – Następnym razem będzie gorzej. O wiele gorzej…

– Obudź się, głupku! Obudź się wreszcie.

Świdrujący głos przebił się przez ciemność, w której pogrążył się paladyn, i wydobył go ze słodkich objęć nieświadomości. Shadowtears stęknął cicho, a potem otworzył oczy. Ból – gorszy niż po trzydniowym piciu – rozsadzał mu czaszkę.

– Co jest?… Gdzie jestem?… To ty, mamo?… – wybełkotał.

– Nie, durniu. To ja, przeklęty idioto, twój ukochany Signur!

– Ciii… Co się stało?…

– Jak to co, kretynie? Udało ci się wpakować nas do „kozy" – tak przynajmniej tę klitkę nazwała nasza kochana Rozamunda. Powiedziała, że jak posiedzimy tutaj przez nockę, to zmiękniemy.

– Gdzie Yossa?…

– Nie słyszysz? Zżera właśnie dziesiąte pętko kiełbasy. Zaraz zabierze się do pieczonego dzika.

Faktycznie, dopiero teraz Shadowtears zdał sobie sprawę, że słyszy monotonny, powtarzający się co chwila odgłos. To było mlaskanie, co pewien czas przerywane przez beknięcia i chrząknięcia. Yossa nie tracił czasu.

– Zostawił coś dla nas?…

– Nie martw się. Jedzenia mamy tu pod dostatkiem. Na kilka dni powinno wystarczyć.

– To dobrze – westchnął Shadowtears i zamknął oczy, by znowu pogrążyć się w błogiej nieświadomości. Niestety nie było mu to dane.

– Nie rób mi tego – usłyszał głos Signura, który potrząsał nim niczym jakimś chłopem. – Musimy opracować plan…

– Jaki plan? – jęknął Shadowtears. Tak bardzo pragnął zasnąć.

– Musimy ocalić Artmara i nas samych przed tym potworem w ciele dziewicy.

– Co?… – dopytywał się Shadowtears. Najwyraźniej ciężkie przeżycia i znaczny wysiłek fizyczny, który wykonał tego wieczora, osłabiły jego zdolności umysłowe.



– Jak to co, jełopie? Przypomnij sobie, po co tu przyszliśmy?
– A gdzie jesteśmy?
– W spiżarni!
– To pewnie przyszliśmy tu jeść. Zawołaj Kartofla, niech przyniesie wina.
– Ty kretynie – jęknął Signur i litościwie pozwolił Shadowtearsowi powrócić w objęcia nieświadomości. – Yossa, przestań żreć i chodź tutaj. Musimy pogadać!
– Yossa jeść!
– Wiem, że jesz. Przecież nie jestem ślepy! Chodź tu!
– Yossa jeść, potem przyjść...
– Chodź tu, barani łbie!
Barbarzyńca z niechęcią odsunął się od półki, na której stały liczne specjały, i z kiełbachą w ręku podszedł do Signura. Elf kucał koło omdlałego paladyna, uśmiechając się z politowaniem. W jednej ręce trzymał wspaniałą, czarodziejską laskę, która żarzyła się słabym, różowym światłem. Drugą drapał się po gładkiej, szpiczastej brodzie.
Yossa kucnął obok czarodzieja i spojrzał na niego z zaciekawieniem.
– Jeść? – spytał.
– Nie, nie chcę jeść. Musimy opracować plan ucieczki.
– Ty uciekać, Yossa zostać. Tu być dużo jeść. Yossa lubić jeść.
– Nie, Yossa, musimy uciec wszyscy. Ja, ty, Shadowtears i Artmar.
Yossa spojrzał na Signura z niedowierzaniem.
– Tu ciepło. Tu jeść. Tu zostać. Artmar nie chcieć.
– A co, jak skończy się nam jedzenie – spróbował podstępu Signur.
– Wtedy my pójść.
Elf spojrzał ku niebu i wyszeptał:
– O, Setcie, dlaczego zsyłasz na mnie takie ciężkie próby? – a potem rozejrzał się po spiżarni. Oszacował, że przy apetycie Yossy i Shadowtearsa wytrzymają tu jakieś dwa dni. Nie więcej.

Signura obudziło walenie do drzwi.
– Chłopcy, już świta – usłyszał znajomy głos. – Pora wstawać. Dziś musimy nauczyć się wielu pożytecznych rzeczy.
– Yossa nigdzie nie iść – wybełkotał siedzący pod ścianą barbarzyńca. Wokół niego walały się resztki jedzenia, rozwalone gliniane garnki i butelki po winie.
– Ja też tutaj zostanę, wiedźmo! – odkrzyknął Shadowtears. – Będziesz musiała wyciągnąć nas stąd siłą!
– Chłopcy, nie zmuszajcie mnie do tego – ton jej głosu zmienił się ostrzegawczo.
– Ja się poddaję. Chcę stąd wyjść. Nie mam z nimi nic wspólnego. Znalazłem się tu przez przypadek. Nawet nie znam tych dwóch kretynów – krzyknął Signur stając tuż obok drzwi.
– Przynajmniej jest w waszym gronie jeden rozsądny.
– Kto? – spytał Signur.
– A już miałam nadzieję – powiedziała bardziej do siebie niż do chłopców Rozamunda, po czym otworzyła drzwi i z szybkością błyskawicy wtargnęła do środka. Signur odskoczył pod ścianę i uniósł ręce w obronnym geście, jęcząc: „To nie ja, ja nic nie zrobiłem". Shadowtears i Yossa bronili się z heroicznym wysiłkiem przez jakieś dwadzieścia sekund, ale później ulegli. Rozamunda wyciągnęła całą trójkę na zewnątrz i ustawiła przed drzwiami w szeregu. Zaczęła maszerować wte i wewte przed rozdygotanymi bohaterami, mrucząc coś do siebie i potrząsając głową, tak jakby nad czymś się zastanawiała. W końcu podjęła decyzję:
– Ty – stwierdziła wskazując na Sigunra – posprzątasz w kuchni. Wyrzucisz śmieci i popiół, wyszorujesz stoły i podłogę, a potem umyjesz naczynia. Ty – spojrzała na Shadowtearsa – oczyścisz wychodek. I żebym później nie znalazła w nim nawet jednej muchy! A ty, złotko – skończyła patrząc na Yossę, – ty pójdziesz ze mną na zakupy. Przyda mi się silny tragarz. No to do roboty, do roboty... – klasnęła w dłonie.
– Dlaczego on, a nie ja? – zapytał Signur. – Dlaczego zawsze dostaje mi się najgorsza fucha?
– Milczeć! – przerwała mu Rozamunda. – To ja tutaj jestem od rozdzielania zadań i nie życzę sobie, żeby jakiś długonosy elf mówił mi, co mam robić. Zrozumiano?!
– Uhmm...
– Mówi się: „Tak, proszę pani".
– Tak, proszę pani.
– Od razu lepiej. A teraz do roboty. Ty idziesz ze mną – wskazała na Yossę, odwracając się od towarzyszy. Bohaterowie spojrzeli po sobie, wzruszyli ramionami i ze spuszczonymi głowami ruszyli do swych zadań.

Signur już gdzieś od godziny walczył z kuchennym brudem. Najpierw wezwał do pomocy kilkanaście duszków-sprzątaczy, ale te odmówiły współpracy, kiedy okazało się, że nie ma złota, a od miesiąca im nie płacił. Potem, przeszukawszy księgę zaklęć, zdołał odnaleźć potężny czar pozwalający „oczyścić szybko i dokładnie każdą powierzchnię" – tak przynajmniej tam napisano. Nie wahając się, utkał to zaklęcie. Wynik przekroczył jego najśmielsze oczekiwania: wszystkie włosy porastające jego ciało zniknęły bez śladu. Przerażony cofnął zaklęcie, co niestety nie przyniosło efektu.
– Nie trudź się. W kuchni mojej żony magia nie działa tak, jak potrzeba. Nawet głos czarnoksiężnika nie czuje się tu najlepiej. Dostaje kataru, zaczyna go drapać w gardle, a czasem nawet się jąka. W ogóle jest z nim nienajlepiej. Ostatnio rzadko się odzywa. Tym bardziej, że moje „słonko" tego nie lubi. A jak ona czegoś nie lubi, to...
– To co tu jeszcze robisz? – spytał Signur starego przyjaciela.
– Już nie raz próbowałem uciec, ale ona działa lepiej i skuteczniej niż wszyscy astrolodzy Katana razem wzięci. Ostatnim razem udało mi się nawet dotrzeć do Chłopskiego Krocza. Ukrywałem się tam jakąś godzinę. A potem przyszła do mnie. Spytała, czy już jej nie kocham. Zaczęła płakać i lamentować. Prosiła, żebym jej nie rzucał, że muszę z nią zostać.

– Kłamie jak pies – odezwał się głos czarnoksiężnika. – Podbiła mu oko i rozkwasiła nos.

– Zamilcz! – warknął wściekły Artmar. – Widzisz co się dzieje? Czy słyszałeś kiedyś, żeby chichot czarnoksiężnika, którego zabiłem przed laty, gadał takie rzeczy.

– Nigdy nie słyszałem, żeby coś gadał.

– No właśnie. To ta kuchnia!

– Czy jest tutaj jakieś bezpieczne miejsce? Gdzieś, gdzie moglibyśmy spokojnie porozmawiać bez wścibskich oczu i uszu?

– Nie – usłyszeli dochodzący z paleniska głos Rozamundy. – Wszędzie mam swoich szpiegów.

Signur i Artmar popatrzyli na siebie zdziwieni.

– Jak ty możesz tak żyć? – spytał elf.

– Nie wiem. Z przyzwyczajenia? To znaczy, oczywiście z miłości. Kocham bardzo swoją żonę. Nawet przez myśl mi nie przechodzi, że mógłbym ją opuścić.

Słuchając słów starego przyjaciele, Signur czuł, że coś tu nie gra. Artmar nigdy nie był pantoflarzem, lubił sobie wypić, podrywać kobiety, a od czasu do czasu wezwać jakiegoś demona. Był potężnym czarnoksiężnikiem, powinien dać sobie radę z każdą babą, nie wiadomo jak groźną.

– Lepiej wróć do roboty – wyrwał Signura z zamyślenia głos Artmara. – Ona niedługo wróci, a jeśli do tego czasu nie posprzątasz kuchni, nieźle ci się dostanie.

– Może mi pomożesz?

– Nie mam czasu. Muszę jeszcze ułożyć poemat ku jej czci. A wiesz, że układanie rymów nigdy nie szło mi najlepiej.

Signurowi zaświeciły się oczy.

– Ależ przyjacielu. Poemat? Nie ma żadnego kłopotu. Mam setki gotowych rymów na każdą okazję. Powiedz mi tylko, jakąż to rzecz chcesz opiewać w swym dziele, a ja w kilka chwil napiszę ci co trzeba.

– Dzisiaj jest piąta rocznica naszego ślubu. Zażyczyła sobie, bym przedstawił w poemacie naszą miłość, nasze wspaniałe uczucie, które łączy nas już tak długo.

– To nic trudnego. Zaraz się zrobi. Posłuchaj.

Artmar i Rozamunda żyją sobie długo,
Gniazdo wspólne uwili, gdzie nie wieje nudą.
Pięć lat już się znają, w miłości swej toną,
nikt nie potrafi stwierdzić dlaczego?

– Chyba nie wyszedł ci ten ostatni rym.

– To nowy trend w sztuce. Tutaj się nie rymuje. Tutaj wyraża się myśli i uczucia.

– Chyba wolę coś bardziej konwencjonalnego, w rodzaju:

Na górze róże, na dole fiołki,
a my się kochamy, jak dwa aniołki.

– Aniołki! – wyjęczał głos czarnoksiężnika, którego dawno temu pokonał Artmar.

– Milcz! – uciszył go szczęśliwy małżonek. – Teraz wiesz, o co mi mniej więcej chodzi.

– Dobrze. Umówmy się tak. Ty tu posprzątasz, a ja w międzyczasie napiszę dla ciebie ten poemat. Zgoda?

– Zgoda – odparł uradowany Artmar. – Kamień spadł mi z serca.

– Przyjaciele są od tego, żeby sobie pomagać – zakończył rozmowę Signur i skierował się do sypialni Artmara, żeby w ciszy i spokoju napisać poemat o wielkiej miłości.

– Kochanie, czy mógłbyś mnie i swoim przyjaciołom przeczytać to, co dzisiaj napisałeś? Ten poemat, o którym tyle mówiłeś, a który opisuje nasze wspólnie spędzone lata.

– Z wielką radością, słonko. Z wielką radością.

Artmar rozwinął pergaminowy zwój, zapisany znajomym charakterem pisma. Zaczerpnął tchu w płuca i już miał wypowiedzieć pierwsze słowo, gdy zbladł, poczerwieniał i zachwiał się. Przełknął głośno ślinę, zachrząkał i wypuścił powietrze z płuc.

– Tego... może jednak... no... innym razem?

– Mój Artmarek zawsze był taki skromny i nieśmiały. Przeczytaj kochanie, co napisałeś dla swojego skarbeńka.

– Czytaj, Artmarze – poparł ją Signur. – Wszyscy chcielibyśmy usłyszeć ten wspaniały poemat. Nigdy nie przypuszczałem, że potrafisz sklecić więcej niż trzy słowa. A tu proszę, taka niespodzianka.

– Tak, przyjacielu, czytaj – dodał zmęczony Shadowtears z nadzieją, że prześpi się te kilka chwil. Czyszczenie wychodka okazało się pracą ponad jego siły. Ręce, nogi i barki bolały go ponad miarę, a jeszcze niedawno srebrna zbroja teraz była ciemna od brudu.

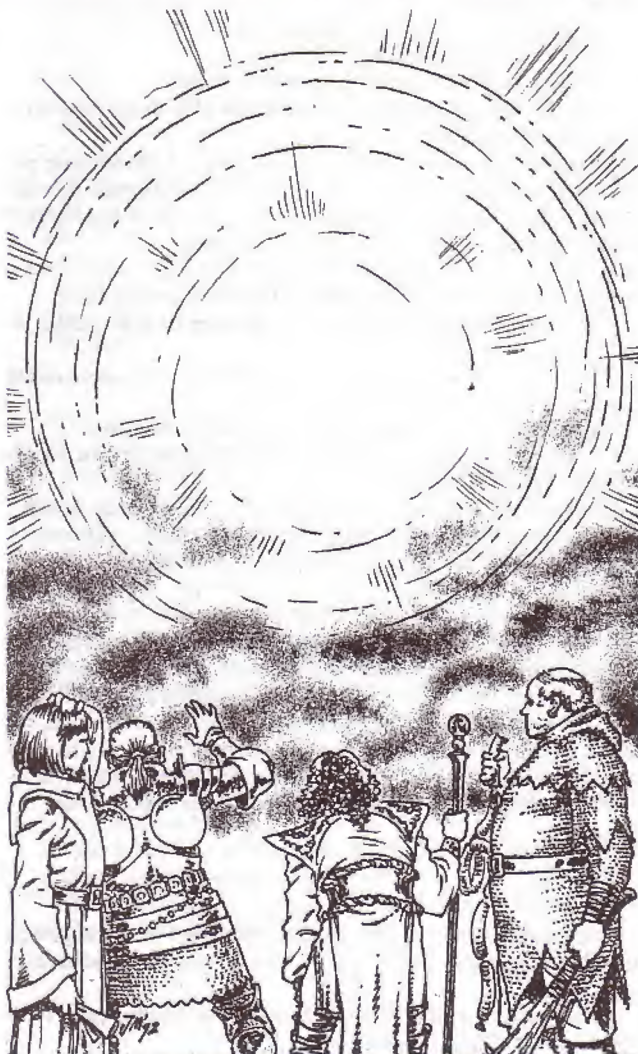
– Artmar czytać – zawtórował mu rozweselony Yossa.

– Nie mogę. Jest mi niedobrze. Muszę usiąść i napić się wody.

– Nie ma sprawy, przyjacielu. Pozwól, że zrobię to za ciebie – zaoferował Signur i wyrwał czarnoksiężnikowi zwój, zanim ten zdążył ukryć go w jednej z przepastnych kieszeni swojej szaty.

– Nie rób tego – krzyknął Artmar, ale było już za późno. Elf rozwinął pergamin i teatralnym głosem zaczął recytować.

Po pierwszych słowach zapadła cisza. Yossa, Artmar i Shadowtears, który nagle się obudził, nie byli w stanie wydusić z siebie ani słowa. Rozamunda siedziała przy stole, kurczowo zaciskając swe długi palce na poręczach fotela i robiła się coraz czerwieńsza na twarzy. Signur – nie zdając sobie sprawy z efektu – czytał dalej. Co więcej, można było odnieść wrażenie, że dobrze się w tym czasie bawi. W końcu stało się to, co się stać musiało. Rozaumnda eksplodowała. Jej płacz zagłuszył Signura, który z przejęciem uparcie recytował napisany przez siebie wiersz. Słone łzy płynęły po jej czerwonych, krągłych policzkach, pozostawiając jasne smugi na skórze. Po chwili przerwała lament, ale tylko po to, by zaczerpnąć tchu i wybuchnąć raz jeszcze – o wiele głośniej i bardziej przejmująco. Czwórka przyjaciół zatkała sobie rękami uszy, próbując ochronić się przed



potwornym hałasem. Patrzyli na siebie z zadowoleniem i uczuciem dobrze spełnionego obowiązku. No, nareszcie udało im się dopiec tej ździrze.

– Brawo, brawissimo! – krzyczał Shadowtears, choć i tak nikt go nie słyszał.

– Więcej poezja! – próbował przekrzyczeć jego i piekielny wrzask Yossa, tupiąc nogami.

– Ciiiii! – nieśmiało próbował uciszyć go Artmar, choć również na jego ustach czaił się uśmieszek zadowolenia.

– A więc **naprawdę** uważasz mnie za takiego potwora – spytała nagle Rozamunda. W jej głosie można było wyczuć nienaturalny chłód, który mógłby konkurować z lodowatymi otchłaniami kosmosu. – Skoro tak, **kochanie,** to specjalnie dla ciebie i dla twoich **przyjaciół** stanę się taka, za jaką mnie uważasz.

– Ależ, słonko... – próbował ratować sytuację Artmar.

– **Słonko?!** Zaraz będziecie mieli do czynienia z supernową! I niech was paladyn Arturius i rycerze MiMa mają w swojej opiece.

– Szanowna pani – wtrącił się Shadowtears. – To wcale nie musi się tak skończyć. Zapomnijmy o tym incydencie i pójdźmy każde w swoją stronę. Po co się denerwować? Po co wszczynać burdy? Po co... – tego ostatniego nasz szanowny paladyn nie zdążył już powiedzieć i to z dwóch powodów. Po pierwsze, przerwał mu Yossa, krzycząc:

– Szerzej nogi, dzifko! Już dochodzę!

Po drugie, dlatego, że piękna Rozamunda zaczęła falować, a dokładniej – używając terminologii magicznej – zmieniać kształt na coś dużo, dużo większego. Coś z setką ostrych jak sztylety zębów i pancerzem twardszym od najlepszej płytówki.

– O ku!... – zdążył wykrztusić z siebie tylko Signur i zaczął recytować zaklęcie.

– O Arturiusie! – zapiszczał Shadowtears.

– Słonko?! – nie dowierzał Artmar.

– Co jest, dzifka?! – zapytał zdziwiony Yossa.

– No to nam się dostanie – lamentował głos czarnoksiężnika, który niegdyś się śmiał.

Rozamunda przybierała na wadze i objętości. Lada moment pokój stałby się dla niej za mały. Na szczęście czarodziejska moc Signura okazała się zbawienna dla całej czwórki. Z cichym „puk!" przekształcająca się małżonka Artmara zniknęła.

– Brawo! – wykrzyczał upadły paladyn, klepiąc towarzysza po plecach. – Cóż za wspaniały pokaz magicznych umiejętności!

– Ty idioto! – krzyknął Signur. – Ja chciałem się tylko gdzieś teleportować, uciec stąd!

– Kretyn! – warknął Artmar. – Mówiłem ci, że tu magia działa zupełnie inaczej.

– Ale co się stało z Rozamundą? – spytał Shadowtears.

– Jak to co? Jestem tutaj. Niewidzialna i potężniejsza niż kiedykolwiek. Dziękuję, Signurze.

Shadowtears, Artmar i Yossa popatrzyli z wściekłością na elfa.

– Ja nie chciałem. To był przypadek. Zaraz to naprawię – próbował bronić się Signur, przygotowując do utkania kolejnego zaklęcia.

– Nie! – krzyknęli chórem Yossa i Shadowtears.

– Lepiej nic nie rób – ostrzegał Artmar. – Sam sobie poradzę.

Jednak ani Artmar, ani Signur nie zdążyli poradzić sobie z Rozamundą. Nagle jedna ze ścian komnaty rozpadła się, z sufitu posypały się kawałki tynku i wióry. Czwórka przyjaciół poczuła, jak coś dopycha ich do ściany i wpycha w nią z niezwykłą siłą. Po chwili słaba konstrukcja domu poddała się. Artmar, Signur, Shadowtears i Yossa wylecieli na dwór, koziołkując w powietrzu.

– Uch!

– Ałcz!

– Ghrum!

– Rety!

Tymczasem dom Artmara i stojące obok niego budowle powoli zaczęły się rozpadać, tak jakby jakaś niewidzialna siła miażdżyła je i rozrywała.

– Uciekajmy! – wydał przytomny rozkaz Shadowtears i nie zwlekając wziął nogi za pas.



– To dobry pomysł – poparł go Artmar i zrobił to samo.

– Za nimi! – krzyknął Singur... i już ich nie było.

– Długo będziemy tak biegli? – wychrypiał zmęczony Artmar po kilkunastu minutach biegu.

– Tylko wtedy, kiedy się ruszamy, jesteśmy bezpieczni – wysapał Shadowtears. – Nie możemy się zatrzymać nawet na chwilę.

– Biegnijmy do pałacu Katana. Słyszałem, że to najbezpieczniejsze miejsce na Orkusie. Miejmy nadzieję, że mury wytrzymają, a gwardia wielkiego władcy i oddziały pancernych pegazów uporają się z Rozamundą.

– Jakich tam pancernych pegazów? To wielki kit! One nie latają i nigdy nie latały. Te zbroje, które im założyli, są tak ciężkie, że i słoń by ich nie udźwignął.

– Nie czas teraz na kłótnie! Jakby co skryjemy się w podziemnym labiryncie. Słyszałem, że ma on kilkadziesiąt poziomów, a szkolili się w nim ponoć najpotężniejsi sprzymierzeńcy Katana.

– To nieprawda! Tak jak wszystkie labirynty, składa się z dziesięciu części ułożonych w trzy poziomy i jeden podpoziom. Gdzieś w ich głębi ukryte są gromadzone przez wieki skarby Katanów, poświęcone im świątynie oraz ich dziwni sprzymierzeńcy, o których mówi się, że dysponują mocą zdolną znieść Ostrogar z powierzchni ziemi.

– A dlaczego wszystkie labirynty mają po dziesięć części, ułożonych w trzy poziomy i jeden podpoziom? – zapytał Shadowtears. – Przecież to idiotyzm.

– Dopiero teraz na to wpadłeś? Nasz świat jest idiotyczny! Bóg, który go stworzył, musiał być paranoikiem.

– Dobrze, że ostatnio kilku jego następców się zbuntowało. Słyszałem, że zaczęły się wielkie zmiany. Niektóre z miast zmalały, nawet mury zamku Katana są teraz niższe.

– Co z tego, skoro już od dobrych paru lat nie możemy podnieść się na poziomy. Nikt nie pomyślał o zasadach awansu! Musimy czekać, aż to naprawią!

– A ja na dodatek przez kilka tygodni nie miałem wszystkich swoich zdolności! – narzekał Shadowtears.

– Jakich zdolności? Słyszałem tylko, że pokopało półbogów i paladynów. Nic nie mówili o upadłych paladynach.

– Nie znasz się. W tym świecie nie ma upadłych paladynów. Nikt nie wpadł na pomysł, że może znaleźć się jakiś jeden rozsądny, który zrezygnuje z tego kiczowatego pomagania biednym i uciśnionym. W kółko tylko wymyślali, jak tu tego paladyna uczynić potężniejszym. Dobrze, że skończyło się na paladynach-astrologach, bo już się bałem, że będę mógł zostać złodziejem.

– Zamknijcie się, dobiegamy do pałacu Katana. Musimy wymyślić, jak dostać się za mury.

Przyjaciele faktycznie zbliżali się do wysokich murów otaczających pałac władcy. Tuż przed nimi wznosiły się potężne, otwarte, dwuskrzydłowe wrota, przy których straż pełnili błękitni Uruk-Hai, osobiście wybierani przez samego Katana. Na widok nadbiegającej drużyny Uruk-Hai mocniej chwycili za swoje halabardy.

– Zatrzymać się, w imieniu Katana! – krzyknął jeden z nich, najprawdopodobniej dowódca.

– Zamykać wrota, zamykać wrota! Potwór zaatakował Ostrogar! Biada nam! – wykrzyczał Shadowtears.

– Jaki potwór? Gdzie?

– Tam! – wskazał palcem Signur. Dopiero teraz gwardziści dojrzeli kroczącą wśród pałaców Złotej Dzielnicy Rozamundę. Była jeszcze dość daleko, ale jednocześnie na tyle blisko, by nie było wątpliwości, że stanowi wielkie zagrożenie.

– Zamykać wrota! – wykrztusił w końcu z siebie kapitan straży. – Zawiadomcie Katana, że do zamku zbliża się coś strasznego i naprawdę, naprawdę dużego. A wy gdzie? – zwrócił się do bohaterów, którzy próbowali właśnie cichcem wślizgnąć się za bramę.

– Do środka – odpowiedział rezolutnie Shadowtears.

– Jak to do środka?

– A służbowo! – stwierdził Signur nieznającym sprzeciwu głosem.

– Jak to służbowo?

– Normalnie, do pałacu. Jesteśmy posłańcami od samego Dartora.

– A kim jest Dartor?

– Jak to? Nie wiesz, kim jest Dartor? Wpuść nas, świński ryju, albo narazisz się na jego gniew!

Zakręcony i przerażony dowódca poddał się w końcu argumentom i wpuścił czwórkę przyjaciół do środka. Ci nie wahali się nawet przez chwilę i od razu popędzili w stronę, gdzie znajdowało się wejście do słynnego labiryntu. Ale i tam czekali na nich strażnicy. Tym razem nie byli to żołnierze garnizonu pałacowego, tylko kościotrupy z Trzynastki – najbardziej pechowego legionu imperium.

– I co dalej? – spytał Shadowtears.

– Jak to co, mamy w końcu czarnoksiężnika. On sobie poradzi z tymi ożywieńcami.

– Wiecie, chłopcy, tego, ja... no...

– Wykrztuś to w końcu z siebie!!! – wykrzyczał zdenerwowany Shadowtears. Odgłos rozpadających się budynków i chrzęst pękających murów zbliżał się coraz bardziej. Ponad niego wybijały się wykrzykiwane rozkazy i szczęk zbroi.

– Rozamunda namówiła mnie, żebym zrezygnował z tych paskudnych praktyk. Już nie wiem, jak to się robi.

– Yossa sam to zrobić! – odezwał się milczący dotąd barbarzyńca i ruszył w stronę kościotrupów. – Ja być Yossa. Ty być kościotrup tępogłowy. My być bracia. My chcieć wejść. Ty nas wpuścić.

– Nie ma sprawy, stary – powiedział dowódca kościotrupów i wydał rozkaz swoim żołnierzom, żeby się rozstąpili. Kiedy ostatni z towarzyszy zniknął już w labiryncie, dowódca kościotrupów odezwał się ponownie: – To jakaś banda świrów, kapralu Żebro.

– Święta racja, kapitanie Udo, święta racja. Mam nadzieję tylko, że nie zrobią krzywdy naszym potworkom. W labiryncie żyje kilka wymierających gatunków. Szkoda byłoby, gdyby jacyś nie znający się na rzeczy leszcze wybili je do cna.

– Nie martw się, kapralu. Ci wyglądają na takich, co dwa razy pomyślą, zanim coś zrobią. Mają w końcu swoje lata. Elita!

– Nie zgodziłbym się z tobą, kapitanie. Elita nie zależy od wieku, ale od doświadczenia, oczytania. Ci mogą być tak naprawdę zieloni jak cholera.

– Jak będziecie kapralu gadali takie bzdury, to nigdy kapitanem nie zostaniecie. Wiem, co mówię. Tylko starsi, doświadczeni się liczą. Młodzi do rezerwatu, na szczaw i tak dalej.

– Ależ, kapitanie, pan przecież też kiedyś był dopiero co stworzonym kościotrupem. Nikt nie rodzi się z wszelką wiedzą tego świata w głowie. Wielu rzeczy trzeba się nauczyć podczas życia. I ktoś musi wskazać młodym drogę, prawda?

– Niech sami sobie szukają. Elicie nie w głowie takie rzeczy. Elita tylko siedzi i elituje, bo od tego jest! Posłuchałbyś czasami, jak szeregowcy gadają. Nic tylko dziwki, krew i bójka. A przecież to nie oto chodzi.

– Sam pamiętam, kapitanie, jak i pan lubił sobie wypić, a potem sprać kilka łbów.

– E, to było dawno. Teraz jestem elita!

– Ale... – kapralowi nie dane było dokończyć ostatniej kwestii. Opadła nań wielka stopa Rozamundy i bez mniejszego wysiłku przemieniła go w kupkę zmiażdżonych kości. Kapitana również.

– Zapal w końcu to światło!

– Głupi jesteś? Chcesz żeby zwaliły nam się na łeb wszystkie okoliczne potwory? Przecież one ciągną do światła niczym ćma do płomienia świecy.

– Gdzie ty żeś się takich przenośni nauczył?

– Cicho! – przerwał przyjaciołom sprzeczkę Artmar. – Słuchajcie! Czwórka przyjaciół zamieniła się w słuch.

– Coś się zbliża!

– Co?

– Skąd?

– Zabić!

– Tam!

– O Gramie!

– To ręka!

– Jaka wielka!

– Puszczaj!

– Łał!

– Ugh!

– Dawaj ją!

– Złotko!

– Złotko! Puść mnie! Ja naprawdę nie chciałem. To nie moja wina. To oni! Oni są wszystkiemu winni!

– Artmar! Obudź się! To tylko sen! – powiedziała Rozamunda słodkim głosem.

– Sen?! – otworzył oczy Artmar. – To tylko sen?

– Tak, kochanie. Rozejrzyj się. Jesteśmy w naszym słodkim gniazdku, tylko we dwoje. I nic nam nie przeszkodzi. Jutro będziemy obchodzić piątą rocznicę naszych zrękowin. Jak co roku przyjdą Signur, Yossa i Shadowtears ze swoimi żonami. Czeka nas wspaniała zabawa! I tak jeszcze przez kilkadziesiąt następnych lat.

– Nieeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee...

...eeeeeeeeeeeeeeeee!!!!!!!!

– Zamknij mordę, Artmar! Po wczorajszym chlańsku łeb mi pęka, a ty jeszcze wyjesz!

– Pysk w kubeł! – zawył Yossa, trzymając się za głowę.

– Uheee! – dodał dogorywający Signur.

– Nareszcie w domu – odetchnął Artmar, słysząc znajome głosy i pogrążył się raz jeszcze w błogim śnie.

❑

Paranoia po prostu paranoia. Zawsze byłem fanem tego systemu, szczególnie w wykonaniu Smoqa. Dziś i Wy możecie zapoznać się z geniuszem Wielkiego Komputera. Plotki mówią (plotki są przestępstwem), że mutanci (mutanctwo jest przestępstwem). A ponadto <utajnione ze względów bezpieczeństwa>.

(tk)

Smoq **Ilustracje: Grzegorz Bogusz**

ZAGINIONY SEKTOR

Witajcie w Alpha Complex! Oto znowu przyjdzie Wam stanąć oko w oko ze zmutowanymi komuchami i oko w monitor z Waszym najdroższym przyjacielem, Komputerem. Przygotujcie się dobrze, bo dziś spotka Was coś, co jeszcze nie spotkało żadnego klona – z wyjątkiem kilku wybrańców, z których ocalał tylko jeden, a i ten zginął podczas sprawozdania.

Przygoda opisana poniżej przeznaczona jest dla drużyny liczącej 5-7 Rozprawiaczy o niezbyt wysokich poziomach dostępu. Dla wygody Mistrza Gry i graczy podano informacje dla 6 przykładowych postaci. Ich współczynniki, sprzęt i broń musicie stworzyć sami. Przepisy PARANOI zmieniły się nieco od ostatniej wersji jaką miałem w rękach i nie chciałbym wprowadzić nikogo w błąd. Z tego samego powodu podaję nazwy zdolności, tajnych stowarzyszeń i mutacji w wersji angielskiej.

DLA GRACZY

Nie ma sekcji dla graczy. Przecież to PARANOIA! Wszystkie informacje dotyczące planowanej przygody są dostępne tylko dla Mistrza Gry i tylko On może zdecydować które z nich powinni znać gracze.

DLA MISTRZA GRY

Uwaga! Uwaga! UWAGA! Tekst poniżej przeznaczony jest tylko dla oczu Mistrza Gry! Poziom bezpieczeństwa Ultrafioletowy! Jeśli nie jesteś Mistrzem Gry, to popełniasz przestępstwo czytając to zdanie!

Po dopełnieniu tej drobnej formalności zachęcam upoważnionych do zapoznania się z opisem przygody.

Oczywiście, głęboko wierzę, że żaden z graczy nie przeczyta ani słowa z rozdziału dla Mistrza Gry, żeby nie psuć sobie zabawy. Wierzę także, że wszyscy Mistrzowie Gry ufają swoim graczom na tyle, że nie przyjdzie im nawet do głowy znacząco zmienić wszystkie zawarte tu informacje zanim poprowadzą sesję...

A przynajmniej wierzę, że nikt się do takich rzeczy głośno nie przyzna.

BOHATEROWIE

Dla bardzo leniwych przygotowano zestaw przykładowych Rozprawiaczy. Jeśli chcecie, możecie stworzyć własne postacie lub wkroczyć w przygodę już istniejącymi.

Rzecz jasna najlepiej byłoby, żeby każdy z graczy posiadał informacje tylko o własnym Rozprawiaczu. Jako stary PARANOIK zdaję sobie jednak sprawę, że znajdą się tacy, którzy przeczytają starannie wszystkie opisy. Nie zacierajcie rąk przedwcześnie. Pamiętajcie, że przestępstwo (w tym na przykład przynależność do tajnego stowarzyszenia) trzeba udowodnić. Fałszywe oskarżenie również jest przestępstwem.

Adam-R-KEU-1

Typowy militarysta, oddany bez reszty Sprawie (cokolwiek to jest). Dużo mięśni, dużo broni, niewiele mózgu.
Tajne stowarzyszenie: PURGE.
Mutacja: Pyrokinesis.
Informacje o misji: Należy pilnie uważać na działania HANS-R-KLS oraz Grub-R-OSN. Obaj są podejrzani o przynależność do Służby Bezpieczeństwa i o „zniknięcie" kilku członków Stowarzyszenia.

Jac-R-ODQ-1

Handlowiec z krwi i kości. Konieczność rozstania się ze środkami płatniczymi to dla niego prawdziwe piekło. Znakomity negocjator.
Tajne stowarzyszenie: Free Enterprise.
Mutacja: Matter Eater.
Informacje o misji: Free Enterprise nie posiada żadnych informacji o celu misji. Żadnych. I to właśnie jest dziwne.

Kip-R-LSD-1

Szalony Harry. Gdzie tylko się pojawi, coś wybucha.
Tajne stowarzyszenie: Death Leopard.
Mutacja: Telekinesis.
Informacje o misji: Misja jest badawcza, ale nie ma powodu, żeby nie przekształcić jej w niszczycielską wyprawę...

Grub-R-OSN-1

Ten klon rzeczywiście należy do Służby Bezpieczeństwa.
Tajne stowarzyszenie: Assemblers of God.
Mutacja: Levitation.
Informacje o misji: Należy śledzić Hansa-R-KLS i składać raporty o wszystkich jego dziwnych posunięciach.

Miss-R-MRH-1

Piękna (jak na klona). Romantyczka. Nieuleczalna.
Tajne stowarzyszenie: Romantics.
Mutacja: Empathy.
Informacje o misji: Wyruszacie do Zaginionego Sektora. To takie romantyczne!

Hans-R-KLS-1

Wbrew podejrzeniom Hans-R nie należy do Służby Bezpieczeństwa.
Tajne stowarzyszenie: FCCCP.
Mutacja: Machine Empathy (!).
Informacje o misji: Miss-R-MRH na pewno nie jest tym, za kogo się podaje.

ALARM BOJOWY!

Zawiadamianie Rozprawiaczy o misji nie jest zadaniem skomplikowanym. Można poprzestać na niewielkiej karteczce, na której będzie napisane:

„Uwaga! Alarm bojowy! Obywatel <wstaw imię klona> natychmiast stawi się w pokoju 34274C w sektorze GUL w celu odebrania dalszych instrukcji! Identyfikator misji 10STS3CT04."

Nie zapomnijcie o stylizowanym wizerunku Komputerowego monitora oraz o odpowiedniej kolorystyce wezwania, przyciągającej uwagę. To nada karteczce stosowne znaczenie. Sposób doręczenia pozostawiam inwencji Mistrza Gry.

Jeśli chcesz, żeby gracze nieco się podenerwowali przed misją, możesz wymyślić własne metody zawiadamiania albo skorzystać z jednego z pomysłów podanych poniżej:

Zjawia się dwóch olbrzymich funkcjonariuszy Bezpieczeństwa, wlecze bohatera do pokoju odpraw i tam porzuca w ciemnościach. Wszelkie tłumaczenie się jest kwitowane zjadliwymi uśmiechami. Odradzam próby uwalniania się. „Bezpieczniki" są pewne, że dany Rozprawiacz wie o swoim przydziale do misji specjalnej i każda próba oporu może zostać potraktowana jako oznaki nieposłuszeństwa wobec samego Komputera...

Pokój, którego numer podano na wezwaniu znajduje się w strefie o wyższym poziomie dostępu, niż ma którykolwiek z bohaterów. Niech pokombinują jak się tam dostać. Na miejscu ktoś zechce sprawdzić czy mają stosowne zezwolenie. Jeśli po prostu przekradli się albo zagadali strażbota, to prawdziwa zabawa zacznie się już teraz!

Bohater jedzie kolejką na umówione spotkanie, kiedy nagle pojazd staje w tunelu, otwierają się boczne drzwi, a stojący za nimi pucybot nakazuje delikwentowi przejście w boczny tunel, prowadzący wprost do pokoju odpraw.

ODPRAWA

W ten czy w inny sposób wszyscy Rozprawiacze znajdą się wreszcie we wskazanym pomieszczeniu. Przywitają ich puste ściany i wyczekujący wzrok pozostałych członków zespołu. Przez kilka chwil nic się nie dzieje, po czym gaśnie światło. To, co się będzie działo przez najbliższą minutę, zależy wyłącznie od inwencji graczy. Po minucie zapala się światło i okazuje się, że w pokoju przybył jeden przedmiot: duże, tekturowe pudło.

Po otwarciu pudła (nie jest zabezpieczone, chyba że Mistrz Gry chce się dodatkowo zabawić) oczom Rozprawiaczy ukaże się plastikowy identyfikator, koperta oraz kartka, na której jest napisane co następuje:

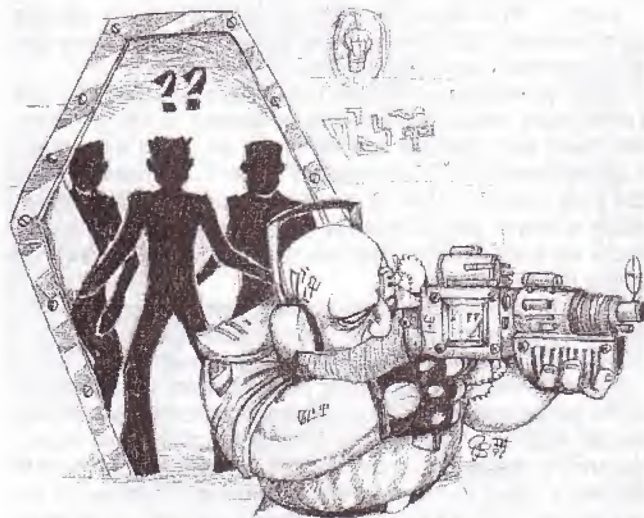
> *Misja specjalna* **10STS3CT04.**
> *Rozkazy:*
> *Stawić się w magazynie IDQ-4435A po odbiór wyposażenia. Stawić się w laboratorium AXY-48357 po wyposażenie specjalne. Udać się do korytarza 35Z w sektorze KFY, trzecie drzwi na lewo. Otworzyć załączoną kopertę z instrukcjami operacyjnymi po przedostaniu się przez drzwi. Powodzenia. Komputer.*

Koperta jest gruba i dość ciężka.

ROZPRAWIACZ BEZ LASERA...

...to jak żołnierz bez karabinu, chciałoby się powiedzieć. Oczywiście, Komputer w swojej nieskończonej szczodrobliwości zechce wyposażyć Rozprawiaczy w coś więcej niż tylko w lasery (które przecież i tak posiadają). Wizyta w dziale PLC powinna być przeżyciem niezapomnianym (jak zresztą wszystko, co wiąże się z misją dla Komputera).

Grupa nie powinna mieć trudności z trafieniem do pomieszczenia wymienionego w rozkazach. Niestety, na miejscu okaże się, że wskazany magazyn wcale nie jest magazynem, tylko salą ćwiczeń tajnego stowarzyszenia PURGE. W chwili, kiedy wkroczą tam nasi Rozprawiacze, anty-Komputerowi militaryści właśnie odbywają trening strzelecki. Jeśli ktoś z drużyny nie znajdzie błyskawicznie przekonującego uzasadnienia dlaczego nie należy roznieść go – wraz z towarzyszami – w drobny mak, albo jeśli zacznie dyskusję od: „Jesteśmy Rozprawiaczami w misji zleconej przez Komputer, przyszliśmy po sprzęt", to zacznie się walka. Członków PURGE jest dziesięciu, wszyscy uzbrojeni w lasery, niektórzy mają także granaty i inny sprzęt bojowy – zależnie od inwencji Mistrza Gry. Nie posiadają innych broni, które mogłyby wyrządzić większe szkody, za to całkiem nieźle posługują się tym, co mają (poziom odpowiedniej umiejętności zdecydowanie powyżej 10). Szczegółowy skład i możliwości przeciwników nie mają większego znaczenia, należy jednak pamiętać, aby znalazło się tam kilku wyższych rangą Rozprawiaczy. Jeśli przeżyją, to składanie wyjaśnień po bitwie może nastręczyć naszej drużynie poważnych problemów. Jeżeli któryś z Rozprawiaczy ma już na początku gry coś większego kalibru niż ręczny laser, to lepiej, żeby teraz tego użył!



Teoretycznie cała grupa może wyjść ze spotkania bez walki. Wystarczy nie mówić „Dzień dobry!" po wejściu do sali, a zorientowawszy się, że coś jest nie tak, wyjść stamtąd po cichutku i starannie zam-knąć za sobą drzwi. Militaryści są skoncentrowani na strzelaniu i w pierwszej chwili prawdopodobnie w ogóle nie zwrócą uwagi na to, że ktoś wszedł. Jeśli Mistrz Gry naprawdę ma zamiar pozwolić graczom wykręcić się tak Podczerwonym trickiem, to oczywiście nie można mu przeszkodzić. Przypominam tylko, że w zasadzie przeciętny klon nie ma wypisanej na czole nazwy tajnego stowarzyszenia, do którego należy, a poza tym Rozprawiacze przybyli tu przecież po broń i wyposażenie, więc być może uznają, że ktoś właśnie wypróbowuje za nich przydzielony im sprzęt... Mniejsza z tym – jestem pewien, że znajdą jakiś sposób, żeby skutecznie wrobić się w walną bitwę.

Walka szybko zwabi policboty, strażboty i inne siły porządkowe, które sprawnie wkroczą do akcji, obezwładniając kolejnych delikwentów (na wszelki przypadek przypominam, że uszkodzenie robota jest w Alpha Complex traktowane bardzo surowo). Dalsze losy klonów zależą od tego, czy potrafią przekonująco udowodnić przeciwnikom przestępstwo. W sali znajduje się sporo materiałów i poszlak wyraźnie wskazujących na nielegalny charakter zgromadzenia: ulotki z instrukcjami obsługi broni oraz sama broń, które można znaleźć przy klonach ewidentnie nie mających prawa ani pozwolenia na posługiwanie się nimi; fakt, że wszyscy zabici i żywi mają na szyjach jednakowe blachy z wyrytymi na nich imionami i jednakowym godłem; dziwnie podobne uniformy członków PURGE i inne „znaki", których ewentualna obecność zależy od pomysłowości Mistrza Gry i graczy – pamiętajmy, że dzięki twórczej interpretacji nawet z najdrobniejszej poszlaki można uczynić niezbity dowód ciężkiego przestępstwa.

Niestety, jeśli przeżył którykolwiek z wyżej postawionych Rozprawiaczy-członków PURGE, to udowodnienie im przestępstwa będzie bardzo trudne. Zgadnijcie komu uwierzy strażbot – Czerwonemu Rozprawiaczowi z drużyny czy może raczej Zielonemu militaryście? Strażbot oczywiście nie wie kto jest członkiem tajnego stowarzyszenia, ale z radością dokona egzekucji *jakiegoś* spiskowca. Wyższy rangą Rozprawiacz może z łatwością nie dopuścić do przeszukania poległych i pozostałych przy życiu kamratów, co skutecznie utrudni zdobycie jakichkolwiek dowodów przeciw nim. Z kolei jego zeznania mogą solidnie obciążyć naszych Rozprawiaczy, którzy przecież wtargnęli do sali gdzie ćwiczył oddział specjalny i wszczęli strzelaninę...

Najlepszym rozwiązaniem byłaby naprawdę pospieszna ucieczka z placu boju, zanim jeszcze przybędą siły porządkowe (czyli przed upływem 5-7 rund walki). Jeśli drużyna zniknie odpowiednio szybko, to problem wyjaśniania tajemniczych odgłosów eksplozji spadnie na PURGE.

Możliwe jest również, że wśród „naszych" Rozprawiaczy znajdą się członkowie PURGE. W takim przypadku mogą oni (zależnie od Mistrza Gry) wiedzieć gdzie odbywają się ćwiczenia, a jeśli nawet nie wiedzą, to być może zdołają dogadać się z obecnymi na sali – jeśli tylko ktoś inny z drużyny albo Mistrz Gry nie wyskoczy z kolejną niespodzianką...

Po zakończeniu spotkania z PURGE Rozprawiacze nadal nie mają żadnego wyposażenia, chyba że zdołają wytłuc wszystkich przeciwników i zawłaszczyć ich sprzęt. Mogą oczywiście wyruszyć na misję tak, jak stoją. W takim przypadku przejdź od razu do kolejnego punktu – wizyty w Dziale Badawczo-Rozwojowym – a potem do właściwej akcji. To będzie nieźle brzmiało w wiadomościach:

> *Dnia* **<utajnione ze względów bezpieczeństwa>** *grupa bohaterskich Rozprawiaczy, pozbawiona sprzętu przez zdradziecki spisek mutantów podążyła zgodnie z rozkazami Komputera do sektora* **<utajnione ze względów bezpieczeństwa>**, *gdzie po ciężkiej walce udało im się osiągnąć cel:* **<utajnione ze względów bezpieczeństwa>**. *Rozprawiacze* **<utajnione ze względów bezpieczeństwa>**, **<utajnione ze względów bezpieczeństwa>**, **<utajnione ze względów bezpieczeństwa>** *i* **<utajnione ze względów bezpieczeństwa>** *zginęli w służbie Komputera. Cześć ich pamięci!*

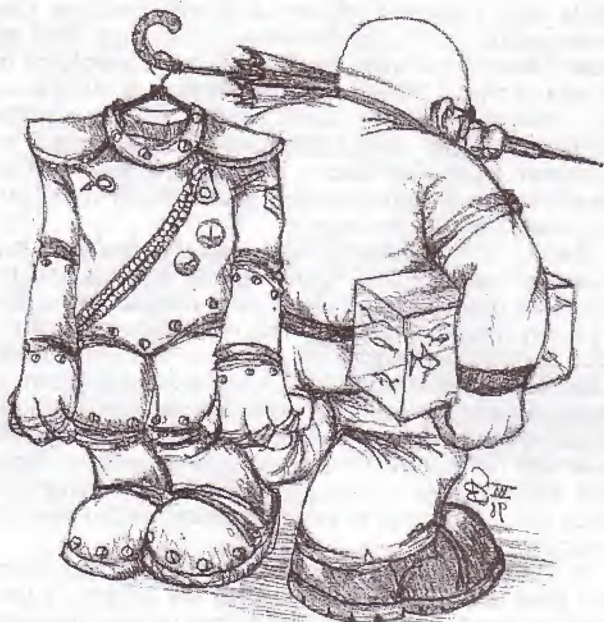
Jeżeli Rozprawiacze postanowią jednak poszukać jakiegoś sprzętu, to możesz ich do niego doprowadzić na wiele sposobów. Oto niektóre z nich:

Jeśli bohaterowie zdołają udowodnić przestępczy charakter przer-wanego zebrania, to ktoś może ich po prostu skierować do „właściwego" magazynu.

Jeżeli bohaterowie uciekli z sali, to mogą próbować uzyskać informacje od kogokolwiek (w tym samego Komputera). Pamiętajmy jednak, że Nasz Przyjaciel jest niezmiernie drażliwy na punkcie swojej nieomylności i jakiekolwiek sugestie, że podane przez Niego dane mogłyby być fałszywe zapewne źle wpłyną na zdrowie i samopoczucie sugerującego.

Do właściwego magazynu prowadzą drzwi znajdujące się obok tych, przez które właśnie wylecieli.

W ten czy w inny sposób nasi bohaterowie otrzymają wreszcie upragnione wyposażenie. Należy je rozdzielić pomiędzy członków drużyny. Przypominam, że ktoś musi wziąć odpowiedzialność za cały ekwipunek i rozliczyć się z niego podczas końcowego sprawozdania z misji.



- 20 magazynków do pistoletów laserowych: 12 Czerwonych, 5 Pomarańczowych, 2 Zielone i 1 Niebieski. Proszę pamiętać, że Rozprawiacz na poziomie Czerwonym może posługiwać się tylko laserami Czerwonymi. Wszelkie inne (lepsze) magazynki są zastrzeżone dla odpowiednich, wyższych poziomów – chyba, że nasi bohaterowie mają stosowne pozwolenie.
- 20 granatów. Działają sprawnie i zgodnie z oczekiwaniami, jeśli oczywiście ktoś nie wsadził granatu dymnego pomiędzy zaczepne (lub odwrotnie).
- Bazooka i 20 pocisków do niej. Bazooka waży około 5 kilogramów, każdy pocisk mniej więcej 3 kilogramy. Plotki (plotki są przestępstwem) jakoby magazynierzy z PLC nudzili się tak śmiertelnie, że robią sobie zabawę z zamieniania nalepek na pociskach do bazooki są oczywiście absolutnie nieprawdziwe. Przy każdym strzale Mistrz Gry losuje, jakiego pocisku rzeczywiście użyto – skorzystaj ze stosownej tabelki w podręczniku.
- 2 karabiny laserowe i 5 magazynków do nich. Magazynki są Zielone. Przypominamy o pozwoleniach na ich użycie. Nie, z faktu, iż sprzęt został przydzielony na misję, *nie wynika* automatycznie, że Rozprawiacze mają pozwolenie na jego użycie!
- 30 metrów plastoliny (nie mylić z plasteliną).
- 3 maski gazowe. Przynajmniej jedna z nich (wybrana losowo) jest niesprawna, ale oczywiście można się o tym przekonać tylko nakładając ją i próbując przeżyć w toksycznej atmosferze.
- 50 żelaznych racji żywnościowych samopodgrzewających się. Generalnie nie należy się ich obawiać, choć czasem potrafią eksplodować podczas podgrzewania (5% lub 1 oczko z 20). Udane spożycie jednej racji zaspokaja potrzeby żywieniowe klona na jeden cykl dzienny.
- Zestaw pierwszej pomocy. Głównym składnikiem są oczywiście pigułki uszczęśliwiające. Na potrzeby tej przygody można przyjąć, że drużyna ma ich nieskończony zapas.
- Komunikatory (Com I). Powinno ich być o jeden lub dwa mniej od liczby członków drużyny.
- Kombinezon ognioodporny. Waży około 5 kilogramów i za nic nie da się zwinąć w poręczny pakunek. Noszenie go na sobie dłużej niż godzinę powoduje wściekle swędzącą wysypkę.
- Kastet dla każdego. Wiem, że to prymitywna broń, ale być może niektórym będzie musiała wystarczyć...
- Barometr.
- Ciemne okulary dla każdego z drużyny. Gdyby ktokolwiek wiedział, co to jest słońce, nazwałby je „przeciwsłonecznymi". Ale wiedza o słońcu jest zastrzeżona wyłącznie dla poziomu Ultrafioletowego...
- Trzy rolki filmu do kamery. Każda jest zamknięta w metalowej kasecie i waży około kilograma. Kamery do których używa się tych filmów wyszły z eksploatacji niedługo po zbudowaniu Alpha Complex.
- Dwa parasole. Żaden z Rozprawiaczy nie powinien wiedzieć co to jest ani do czego służy. Jeśli któryś wie, należy oskarżyć go o najcięższe przestępstwo (wiedza o możliwych zastosowaniach parasoli jest sklasyfikowana *powyżej* poziomu Ultrafioletowego!).
- Dokumentacja do automatów serwujących napoje. Potężna cegła, ważąca około 3 kilogramów. Ja również nie wiem dlaczego znalazła się na liście.
- Przenośna maszyna do szycia. Ponieważ wszystkie stroje są produkowane taśmowo przez automaty, nikt nie wie co to właściwie jest. Wiedza, że urządzenie to do działania potrzebuje prądu zmiennego o odpowiednim napięciu (innymi słowy – że musi być włączona do kontaktu) również nie powinna być zbyt szeroko rozpowszechniona.
- Puste akwarium. Bardzo niewygodne do noszenia, za to niezwykle łatwe do rozbicia.

DLA KAŻDEGO COŚ NOWEGO

Kolejnym punktem programu jest wizyta w Dziale Badawczo-Rozwojowym. Przydział sprzętu odbywa się błyskawicznie. Zarządza tym starszawy „naukowiec", Julian-Y, wyraźnie niezadowolony z powodu oderwania go od pasjonujących badań, które jego koledzy prowadzą w głębi wielkiej hali.

Jeśli bohaterowie będą zwlekać z przyjmowaniem odpowiedzialności za dawane im cudowne urządzenia, to Julian-Y wyciągnie z kieszeni kostkę do gry i za jej pomocą wskaże ofiarę.

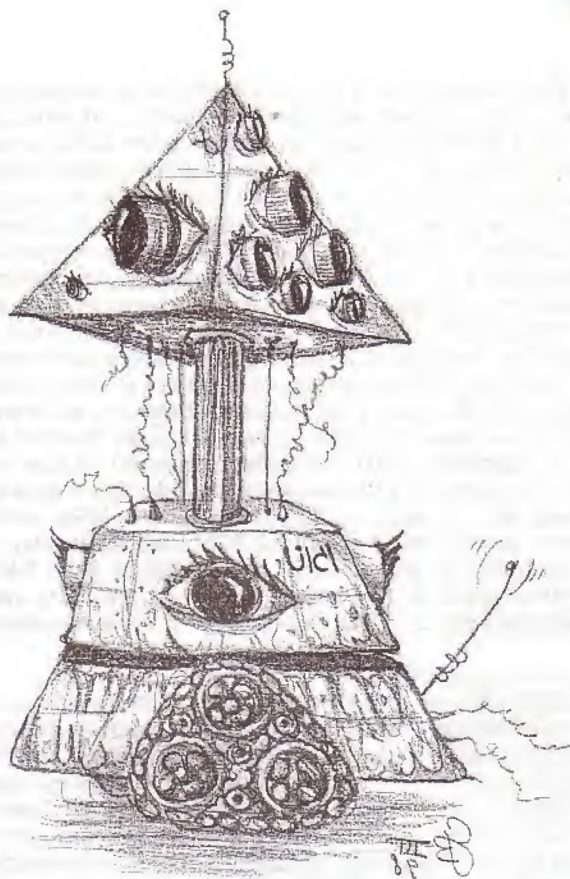
Każde z wydawanych urządzeń jest przypisane do jednego z Rozprawiaczy, który ma za zadanie strzec zabawki jak oka w głowie i sporządzić pisemny raport po powrocie z misji.

Zaraz po wyjściu z laboratorium rozlega się potworny huk i drzwi, które właśnie się zamknęły za drużyną, wylatują z łomotem. Kiedy dym nieco się rozwieje, okaże się, że na wywalonych z futryny drzwiach leży nieprzytomny Julian-Y, pośrodku wielkiej sali zieje niewielki krater, a ze wszystkich stron nadbiegają oddziały wiernych sług Komputera, który zapewne bardzo będzie chciał się dowiedzieć co właściwie zaszło i co nasi Rozprawiacze mają z tym wspólnego.

Poza wyposażeniem eksperymentalnym, opisanym poniżej, Mistrz Gry może wprowadzić dowolny wymyślony przez siebie sprzęt.

Inteligentny Samobieżny Rejestrator Uniwersalny (ISRU)

Jest to kamerbot specjalnego przeznaczenia. Na standardowym, gąsienicowym podwoziu medbota osadzono opancerzony korpus, błyszczący obiektywami wielu kamer. Robot jest niezbyt rozgarnięty, za to bardzo pragnie spełnić swą misję. Jego misja to oczywiście rejestrowanie całego przebiegu misji. Rozprawiacz odpowiedzialny za bezpieczeństwo urządzenia skazany jest na ciągłe gonitwy za krnąbrnym blaszakiem, którego jedynym problemem



wydaje się być znalezienie właściwej ekspozycji albo brak dostatecznego oświetlenia. ISRU rozumie proste rozkazy, może nawet przywiązać się do swego „pana" i łazić za nim jak pies.

Multikarabin laserowy

Jest to znacząco ulepszona wersja standardowego karabinu laserowego. Naukowcy z R&D doszli do wniosku, że najwięcej czasu podczas akcji zabiera Rozprawiaczom wymiana magazynków-akumulatorów do laserów. Stworzyli więc super-laser, który może być zasilany z 5 magazynków jednocześnie. Dodatkowo zaawansowana elektronika broni umożliwia znacznie ekonomiczniejsze wykorzystanie zmagazynowanej energii (każdy magazynek wystarcza na 7 strzałów, zamiast na 6).

To tyle teorii. W praktyce nie udało się do końca zgrać stabilizatorów mocy, w skutek czego broń działa nieco... losowo. Przy każdym strzale Mistrz Gry powinien wykonać rzut 1k20. Jeśli wypadnie 20, oznacza to, że broń odpaliła równocześnie wszystkie ładunki pozostałe w magazynkach. Wtedy należy wykonać kolejny rzut 1k20. Wynik równy lub mniejszy niż 10 oznacza, że karabin eksploduje, zadając obrażenia o sile 10E wszystkim osobom znajdującym się w promieniu 5 metrów.

Plecak antygrawitacyjny

Urządzenie to zostało bardzo niedawno odkryte w Zewnętrzu, w porzuconym wojskowym magazynie. Byłoby naprawdę świetne, gdyby nie to, że sfatygowane zasilacze mogą w każdej chwili zawieść. Powiedzmy, że stanie się tak, jeśli Mistrz Gry wyrzuci 5 lub mniej na 1k20 albo kiedy uzna, że zrobiło się nudno... Przypominam raz jeszcze, że jeśli podpisało się pokwitowanie na jakiś sprzęt, to naprawdę trudno wytłumaczyć się z jego zniszczenia, zaginięcia czy porzucenia! Urządzenie nie obciąża postaci, jeżeli działa. Jeśli jest nieaktywne, waży około 20 kilogramów.

MISJA!

Dotarcie do wskazanego miejsca nie musi sprawiać Rozprawiaczom większych problemów. Z drugiej strony należy pamiętać o tym, że na karcie z rozkazami nie ma żadnej mapki ani wskazówek. Misja specjalna z pewnością ma zbyt wysoki poziom dostępu, żeby zwykli Czerwoni Rozprawiacze mogli tak po prostu czegokolwiek się dowiedzieć. Życzmy naszym bohaterom szczęścia – będzie im potrzebne!

W stanie nieważkości

W korytarzu 35Z w sektorze KFY istotnie znajdują się „trzecie drzwi na lewo". Korytarz od dawna nie był używany lub nawet czyszczony: jest okazja do zarobienia paru dodatnich punktów za złożenie raportu w tej sprawie (albo kilku ujemnych, jeśli składający raport Rozprawiacz nie będzie w stanie sensownie wyjaśnić zastanego nieporządku...).

Sforsowanie „trzecich drzwi" nie jest specjalnie skomplikowane, gdyż nie mają zamka ani żadnych innych zabezpieczeń. Za nimi znajduje się niezbyt wielki pokój o metalowych ścianach, pozbawiony mebli. Nadszedł czas na poznanie rozkazów Komputera...

W chwili, kiedy nasi bohaterowie zaczną otwierać kopertę z rozkazami, drzwi zatrzasną się z hukiem i cały pokój runie w dół. Przez kilka minut będzie w nim panował stan nieważkości, po czym nastąpi niezbyt łagodne wyhamowanie. Wszyscy, którzy beztrosko unosili się pod sufitem raczej nie będą przygotowani na twarde lądowanie.

Koperta zawiera jedynie plik plastykowych kart. Ponieważ w Alpha Complex nie uprawia się gier karcianych, żadna z postaci nie powinna wiedzieć jak wyglądają karty do brydża. Po dokładniejszym przeszukaniu talii drużyna znajdzie na jednej z kart wydrukowany napis: **„Misja 10STS3CT04. Zbadać wskazane miejsce i powrócić z raportem"**.

Jak łatwo się domyślić, pokój z metalowymi ścianami stanowi jednokierunkową windę do Zaginionego Sektora.

Zaginiony Sektor

Zaginiony Sektor jest właśnie taki – zaginiony. Nie ma go na żadnych planach Alpha Complex, nie wie o nim sam Komputer (tzn. oczywiście Komputer wie o wszystkim, ale na ten konkretny fragment jakoś nie zwraca uwagi...). Krążą plotki (plotki są przestępstwem), że jeśli ktoś trafi do Zaginionego Sektora, to już nigdy nie ujrzy przyjaznych monitorów Wielkiego Brata. Oto historia tego niezwykłego rejonu podziemnej metropolii:

Jakiś czas temu pewien Rozprawiacz znalazł w opuszczonym korytarzu instrukcję techniczną dla starożytnych programistów obsługujących Komputer. Pozostanie tajemnicą czy domyślił się co go spotka jeśli ujawni swe znalezisko, czy też po prostu miał szczęście. Dość, że korzystając z zakazanej wiedzy zdołał przeprogramować sekcje Swojego Przyjaciela obsługujące jeden z sektorów. Efekt jest taki, że Komputer nie zwraca w ogóle uwagi na to, co dzieje się w tym sektorze, mimo że funkcje niskiego poziomu nadal zapewniają działanie systemów zasilania, podtrzymania życia i innych, co umożliwia przeżycie mieszkającym tam klonom.

Ale co to za życie... Nie można opuścić granic Zaginionego Sektora, ponieważ jednym z efektów ubocznych zmiany w oprogramowaniu było odcięcie wszystkich przejść prowadzących do innych sektorów i do Zewnętrza. Z jakichś przyczyn niektóre tunele komunikacyjne funkcjonują jednak nadal, przewożąc czasem pasażerów – w jedną stronę.

Zaginione klony

Kto może być mieszkańcem Zaginionego Sektora, jeśli nie Zaginione Klony? Można w nim spotkać wielu osobników zaginionych w tajemniczych okolicznościach w trakcie kilkunastu misji, które zostały wysłane w ten rejon; inni zabłądzili tu przypadkiem.

Stosunek Zaginionych do obcych jest bardzo zróżnicowany – od pełnego ciekawości wypytywania o ostatnie plotki z Alpha Complex (plotki są przestępstwem, ale tutaj mogą przejść na sucho – oczywiście Rozprawiacze tego nie wiedzą) aż po próby pozbycia się „intruzów" (najróżniejszymi środkami). Detale ewentualnych spotkań pozostawiam Mistrzowi Gry. Oto kilka istotnych szczegółów:

Wszystkie roboty, które widać w korytarzach, mają na obudowach stylizowane litery „R". Napotkani ludzcy strażnicy noszą analogiczny emblemat na hełmach.

Życie w Zaginionym Sektorze różni się od życia w reszcie Alpha Complex tym, że tutaj nie ma poziomów dostępu.

Jedynym obszarem zastrzeżonym jest kilkanaście pomieszczeń znajdujących się w pobliżu centrum sektora. Próba dostania się tam ściągnie na Rozprawiaczy uwagę władcy Zaginionego Sektora.

Większość żyjących mieszkańców Zaginionego Sektora musiała zaakceptować fakt, że nie mogą „powrócić" do takiego Alpha Complex, jaki znali dotychczas. Większość z nich nadal próbuje demaskować zdrajców i mutantów, mimo że nie powoduje to żadnych skutków – rozmieszczone w korytarzach Monitory Komputera przyjmują wprawdzie stosowne zgłoszenia, delikwent jest nawet odprowadzany przez jakiegoś robota, ale po jakimś czasie wraca i całą zabawę można zacząć od początku.

Ci, którzy nie zdołali zaadaptować się w zmienionej rzeczywistości znikali w tajemniczych okolicznościach. Niektórzy wpadli w szał i zaczęli na oślep prażyć z laserów do wszystkiego, co się ruszało, więc trzeba ich było unieszkodliwić. Plotki głoszą, że ci, którzy przeżyli, zostali odstawieni „z powrotem" do Alpha Complex, żeby zaszkodzić Komputerowi.

Jeśli Rozprawiacze zapomną o swojej misji i wtopią się w tłum, to przygoda kończy się już teraz. Zaginiony Sektor może też okazać się laboratorium badawczym Komputera nad izolowanymi społecznościami i ktoś będzie musiał znaleźć niezłe uzasadnienie dla zaniechania misji...

Niewykluczone, że nasza dzielna drużyna wybierze drogę turystów, to znaczy zacznie regularne zwiedzanie Zaginionego Sektora. Koncepcja turystyki jest egzotyczna nawet dla nietypowych klonów zamieszkujących tę okolicę, więc prędzej czy później bohaterowie zwrócą na siebie uwagę osobnika rządzącego całym sektorem. Ten postara się zwabić Rozprawiaczy do swojej siedziby, gdzie zdecydują się ich dalsze losy. Przynętą może być niewielki pucybot, który, popiskując i ciągnąc za nogawki, poprowadzi bohaterów w stronę zakazanej strefy i wskaże „tajne i nie strzeżone" przejście.

Jeszcze inną możliwością jest potraktowanie wszystkich dookoła jak zdrajców i rozpoczęcie totalnej wojny z całym sektorem. W takim przypadku na miejsce przybędą strażboty władcy sektora, które prędzej czy później uzyskają przewagę (ma ich mnóstwo, a nowe przybywają bez przerwy). Sparaliżowani, uśpieni, nieprzytomni lub pozabijani Rozprawiacze zostaną zapakowani do zgrabnych woreczków (wraz z robotem-rejestratorem), po czym odesłani Komputerowi. Dziwicie się? Dlaczego? Skoro rządzący tym sektorem Programista potrafił odciąć swą domenę od Alpha Complex, to zapewne potrafi także przywrócić połączenie.

Czy wspominałem, że zapisy misji w kamerbocie zostaną w międzyczasie kompletnie skasowane i zapisane od początku, tym razem już spreparowanymi danymi? Przejdź od razu do punktu Sprawozdanie na bis.

Ruki-V-WRH

Ruki-V-WRH jest potomkiem klona, który przed laty znalazł podręcznik programowania i stworzył Zaginiony Sektor. Imię przyjął raczej z przyzwyczajenia, ponieważ tradycyjne „struktury społeczne" Alpha Complex tutaj nie istnieją. Kiedy nasi dzielni Rozprawiacze dotrą do niego, powinien być doskonale przygotowany na to spotkanie.

Jednym z zadań przynęty, która doprowadzi drużynę do jego kwatery jest wybadanie zamiarów przybyszy. Jeśli nasi bohaterowie myślą o pozostaniu, to zastosuj się do instrukcji zawartych w Asymilacji. Jeżeli pozostają wierni Komputerowi, to muszą do niego powrócić – przejdź do Sprawozdania.

W każdym przypadku wstępem do spotkania będzie napatoczenie się na dwa paskudnie wyglądające strażboty, wyposażone w broń usypiającą i paraliżującą. Nowe strażboty przybywają aż do chwili, kiedy cała drużyna legnie nieprzytomna.

Asymilacja

Jeśli bohaterowie nie zdradzali chęci powrotu pod opiekuńcze skrzydła Komputera, to przygoda może skończyć się już teraz: obudzą się z narkotycznego snu w nowych, wygodnych (no, mniej więcej) kwaterach i zostaną Zaginionymi Klonami... aż do następnej misji organizowanej przez Komputer, kiedy to będą mieć okazję do spotkania się z nową drużyną kandydatów na Zaginionych.

Sprawozdanie

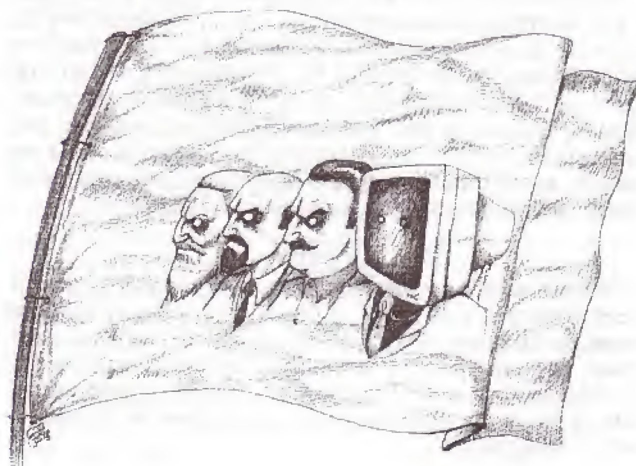
Jeśli Rozprawiacze wykazywali głęboką lojalność w stosunku do Wielkiego Brata, ale nie aż tak wielką, aby zacząć niszczyć okoliczne korytarze, to zostaną poddani pewnej próbie. Po obezwładnieniu przez strażboty obudzą się w ciemnym pokoju, który wygląda dokładnie tak samo, jak miejsce, w którym otrzymali rozkazy. Jednak tym razem pokój nie jest pusty. Znajduje się w nim trzech potężnych strażników Bezpieki, stojących za niewielkim biurkiem. Za biurkiem stoi również krzesło, na którym siedzi mały, łysawy klon w Fioletowym kombinezonie. Jest to sam Ruki-V-WRH, ale tego oczywiście Rozprawiacze się nie dowiedzą. Poddaj ich standardowemu maglowaniu, jednego po drugim. Każda nieprawomyślna odpowiedź powoduje, że na Rozprawiacza rzuca się jeden ze strażników i wywleka go z pokoju do sąsiedniego pomieszczenia. Po chwili dobiega stamtąd rozdzierający wrzask i zapada cisza. Strażnik wraca z jadowitym uśmieszkiem na twarzy. Próba oporu raczej na nic się nie zda. Ruki-V ma mnóstwo goryli na podorędziu i jest doskonale opancerzony, a poza tym starannie pozbawił Rozprawiaczy broni. Żeby było ciekawiej, okazuje się, że zapisy w pamięci kamerbota ISRU zostały dziwnie pozmieniane i wyglądają teraz zupełnie inaczej niż w rzeczywistości (bohaterowie mogą obejrzeć kilka takich spreparowanych scen). Kiedy już wszyscy Rozprawiacze trafią do tajemniczego pomieszczenia, przejdź do następnej części.

SPRAWOZDANIE NA BIS

Gratulacje! Jeśli dotarłeś z rozgrywką aż tutaj, to znaczy, że Rozprawiacze wydostali się z Zaginionego Sektora. Można na to pozwolić, gdyż to ich pierwszy raz! Ruki-V-WRH chciał się tylko zabawić ich kosztem. Wrzaski dobiegające z sąsiedniego pokoju pochodziły z głośników, a w rzeczywistości każdy klon ponownie został uśpiony i cichcem przetransportowany z powrotem do Alpha Complex. Tam dopiero zaczyna się prawdziwe sprawozdanie, gdy tylko Rozprawiacze trafią do właściwego miejsca. I tu pojawia się problem: w rozkazach nie ma ani słowa o tym komu mieliby zameldować, że powrócili ze specjalnej misji! Oczywiście, ujawnienie takiej informacji niepowołanej osobie jest niewybaczalnym przestępstwem. Można próbować zwrócić się wprost do Komputera, albo odszukać pokój odpraw, w którym to wszystko się zaczęło. Tak czy inaczej, nasi bohaterowie zostaną (być może ponownie) poddani niezwykle szczegółowemu przesłuchaniu. Przypominam, że zapisy w pamięci ISRU zostały zmienione. Oto kilka pomysłów na to, co mogą przedstawiać:

- Obrazy Zewnętrza i Rozprawiaczy walczących z jakimiś dzikusami o wystających kłach.
- Obrazy komfortowych kwater i Rozprawiaczy wylegujących się w promieniach lamp kwarcowych (Ha! Niech się z tego wytłumaczą!).
- Obrazy opuszczonych, zdewastowanych tuneli i pomieszczeń Zaginionego Sektora.
- Kopię filmu „Gwiezdne Wojny".

Cokolwiek wymyślisz, pamiętaj: Ruki-V-WRH nie chce, by ktokolwiek odkrył jego małe dominium. Jeśli komuś się to uda, to albo musi zostać, albo zginąć. Albo jego opowieści muszą być zbyt niedorzeczne, aby ktokolwiek w nie uwierzył...



Tia, napiszę jedno: miałem niezły ubaw, kiedy to czytałem.
(tk)

JeRzego
ŚPIEW X'uJTILu

CZYLI PONOWNIE PEŁNA NIEOPISANEJ GROZY PRZYGODA DO SYSTEMU TOON

TYLKO DLA CZYTELNIKÓW O MOCNYCH ŻOŁĄDKACH. DOZWOLONE OD LAT 21.

WPROWADZENIE

„Śpiew X'ujtilu" jest przygodą do systemu TOON, opartą częściowo na wynalazku pod nazwą „Crawl of Catchoolu", opisanym w dodatkach „Tooniversal Toon Guide" i „Toon Ace Catalog". Ponieważ Animator może nie mieć dostępu do rozszerzeń TOONa, wszelkie zawarte tam zasady w poniższym tekście pozwoliłem sobie beztrosko pominąć.

Poza tym od kiedy to w TOONie liczą się jakiekolwiek zasady???

Dawno temu, w morskich głębinach, straszliwy Catchoolu jakimś cudem doczekał się potomka. Jak to zwykle bywa, potomkowie potworów urodą nie grzeszą. Synek o imieniu X'ujtilu (nie wiem jak należałoby to wymawiać, ale na pewno gdzieś trzeba charczeć - większości potwornych imion charczenie dodaje charakteru) przypominał przerośniętego kalmara, a jakby tego było mało, lubił śpiewać. Cóż, śpiewać każdy może, ale nie każdy powinien. Swymi popisami X'ujtilu doprowadzał do szału całe otoczenie - aż do dnia, gdy ojczulek wyrzucił go z domu na zbity pysk.

DYGRESJA

Wszyscy już zapewne zetknęliśmy się z problemem zdeformowanych dzieci, odrzuconych przez rodziców. Można się tu powołać na wyświetlany niedawno film „Obcy: Przebudzenie", gdzie hybryda człowieka z Obcym (zwana przez moich znajomych Gostkiem), została wyssana na zbity pysk w przestrzeń kosmiczną przez wyrodną matkę Ellen Ripley. Powstaje pytanie, czy Gostek zasługiwał na taki los?

Miał takie smutne oczka...

Wszyscy teraz zastanawiają się jaki będzie dalszy ciąg sagi o ksenomorfach. Jedną z propozycji jest serial „Obcy: Tasiemiec", z Grecią Colmenares w roli Ripley i Jorge Martinezem w roli Obcego.

KONIEC DYGRESJI

Po tym tragicznym wydarzeniu X'ujtilu zaszył się gdzieś - bardzo głęboko. Proroctwa głoszą (że też komuś chciało się takie rzeczy prorokować!), że nadejdzie czas, gdy X'ujtilu powróci na świat, by udowodnić swój talent wokalny i odebrać należne mu nagrody Grammy.

No i tak właśnie się stało.

ZADANIA GRACZY

Zadaniem postaci graczy jest powstrzymanie inwazji X'ujtilu na świat, zanim Wielki Przedwczesny wyrządzi nieodwracalne szkody. Mogą to zrobić w każdy sposób, jaki im przyjdzie do głów, pod warunkiem, że będzie on: a) odpowiednio radosny, b) odpowiednio karkołomny, c) odpowiednio obłąkany, d) zrealizowanie go zabierze bohaterom tyle czasu, żeby wypełnić całą pogrywę. TOON jest systemem całkowicie nieobliczalnym, więc nawet nie usiłuję przewidzieć na jakie pomysły wpadną nasi bohaterowie.

ŚPIEW X'UJTILU

Śpiew X'ujtilu jest zjawiskiem jedynym w swoim rodzaju. Gdy animki będą miały okazję go słyszeć, należy im przeczytać poniższy tekst. Później należy im go przeczytać jeszcze raz. Później należy im go przeczytać jeszcze raz. Rozśmieszy ich. Później należy im go przeczytać jeszcze raz. Zacznie denerwować. Później należy im go przeczytać jeszcze raz. Doprowadzi do pierwszych objawów rozstroju nerwowego. Później należy im go przeczytać jeszcze raz...

Gdy przy kolejnym odczytaniu tekstu Animator zauważy u graczy właściwe reakcje (łatwo się domyśleć jakie), może ruszyć dalej z akcją. Za każdym razem, gdy drużyna będzie miała okazję słyszeć śpiew X'ujtilu, należy czytać jej ten fragment z całą precyzją, zimnym okrucieństwem i nienaganną dykcją jeszcze raz. I jeszcze raz. I jeszcze raz. I jeszcze raz...

Myślę, że już łapiecie, czemu ma to służyć - zapamiętają go do końca życia.

A oto nasz tekst:

Śpiew zaczyna się głęboko, niczym powolne, wytrenowane, basowe beknięcie. Później wznosi się do zachrypniętych tonów, przypominających Joe Cockera. Od nich przeskakuje chaotycznym, nieskoordynowanym czknięciem do brzmienia dawnych chórów watykańskich i wyżej, aż przeradza się w przeraźliwy jazgot rozdeptywanego ratlerka. Przez dłuższą chwilę trwa na tej wysokości, aby nagle, gwałtownie, karkołomnym, koloraturowym jodłowaniem z powrotem opaść na łeb na szyję do niskich tonów. Wówczas cała melodia podejmowana jest od początku...

Głos Wielkiego Przedwczesnego ma straszliwy wpływ na otoczenie, bowiem swoim brzmieniem rozrywa czasoprzestrzeń i robi z niej precel. Tym samym przerzuca istoty (i nie tylko) z jednych epok i miejsc w inne, w zupełnie nieprzewidywalny sposób. Skutkiem ubocznym śpiewu są gęste zamglenia terenów, na których występuje X'ujtilu.

Popisy wokalne monstrum mogą całkowicie rozstroić system nerwowy i trawienny słuchaczy. Pierwszym efektem ich działania jest natychmiastowe ogłupienie (*boggle*) nieszczęśników. Później mogą wystąpić odruchy wymiotne i ataki histerii. Dopóki śpiew jest słyszalny, jego nieprzyjemne efekty nie ustępują, a nawet mogą wystąpić zupełnie nowe (wedle uznania Animatora).

Zatyczki do uszu pomagają.

KALENDARIUM

Poniższe kalendarium opisuje niektóre z wydarzeń, jakie miały miejsce w ciągu pierwszego tygodnia pobytu X'ujtilu na powierzchni. Ilość niepokojących zjawisk zwiększa się z każdym dniem.

DZIEŃ PIERWSZY

X'ujtilu wypełza z ukrycia i rusza w świat, nucąc pod mackami kołysankę z dzieciństwa pt. „Aj aj aj, kultyści

dwaj". Pojawiają się pierwsze, drobne zakłócenia czasu i przestrzeni. Potwór z Loch Ness atakuje przypadkowych przechodniów na Placu Czerwonym. Lessie wraca, rujnując producentów filmowych. Bojówki pacyfistyczne pacyfikują skinów w Kielcach.

DZIEŃ DRUGI

X'ujtilu kupuje harmonijkę ustną. Niestety (na szczęście?), harmonijka zaplątuje się w macki i zostaje przypadkowo połknięta. Do znanego chirurga plastycznego na Manhattanie zgłasza się Sfinks z prośbą o odtworzenie nosa. Gwałtownie spada zainteresowanie dowcipami o blondynkach.

DZIEŃ TRZECI

X'ujtilu pobiera lekcje gry na skrzypcach u niejakiego Ericha Z. Umarli przewracają się w grobach. Strajk chodników paraliżuje ruch pieszy w Londynie. Wypożyczalnie fraków przeżywają inwazję pingwinów. Sekta Pomarańczowych Prześcieradeł przesuwa koniec świata na przyszły tydzień. Nikt nic nie wie (no, przynajmniej to ostatnie zostało po staremu...).

DZIEŃ CZWARTY

X'ujtilu kupuje dres ortalionowy i głupieje do reszty. Bezrobotne bociany przeprowadzają serię zamachów terrorystycznych na kliniki aborcyjne. Rzecznik prasowy Dartha Vadera dementuje pogłoski, jakoby ekspedycja naukowa odnalazła w dżungli amazońskiej pozostałości obozu koncentracyjnego dla Ewoków. Kermit zrzeka się pracy konferansjera w „Muppet Show" na rzecz Yody.

DZIEŃ PIĄTY

Wielki Przedwczesny zaczyna się rozkręcać. W ostatnim odcinku „Archiwum E" agent Dan Sculder wreszcie pokonuje Człowieka z Kabanosem. Odnaleziony w kieszeni Człowieka z Kabanosem stary egzemplarz radzieckiego dziennika „Prawda" rzuca całkiem nowe światło na tajemnice wszechświata. We Włoszech mafia koników morskich przejmuje kontrolę nad czarnym rynkiem biletów kinowych.

DZIEŃ SZÓSTY

X'ujtilu i Nie-Tak-Znowu-Wielki Przedwieczny Cheese-Burger-Niggurath zakładają boys-band. W Australii bumerangi powracające po latach do właścicieli ranią i wgniatają 174 osoby. Filmy „Brunner – świnia z klasą" i „Rybka zwana Van Damme" biją rekordy popularności. Wydawnictwo „Mag" wypuszcza swój nowy produkt w zapowiedzianym terminie.

DZIEŃ SIÓDMY

Wszyscy robią sobie wolne. Animator kończy odcinek i idzie na kawę.

UFFF...

Ósmego dnia, z początkiem drugiego odcinka, cały cyrk zacznie się kręcić jeszcze szybciej. I znów dalsze losy świata i okolic pozostawiam nierozwadze Animatora, jednak miejmy nadzieję, że do tego czasu drużyna rozprawi się jakoś z X'ujtilu.

Może się zdarzyć, że Animatorowi spodoba się panujący na świecie zamęt i absolutny brak sensu. Wówczas zapewne postanowi dać Wielkiemu Przedwczesnemu, Nie-Tak-Znowu-Wielkiemu Przedwiecznemu i ich kumplom z boys-bandu wolną rękę, a ze „Śpiewu X'ujtilu" uczyni serial lub (nie!!! nie może być chyba aż tak źle?!) operę mydlaną.

X'UJTILU

Oto współczynniki Wielkiego Przedwczesnego i jego kompana Cheese-Burgera-Niggaratha, a także zestawienie bluźnierczych i przerażających ksiąg, z których bohaterowie mogą się dowiedzieć czegokolwiek na ich temat (co wcale nie znaczy, że ta wiedza w czymkolwiek im pomoże).

X'UJTILU

Rasa: Wielki Przedwczesny
Naturalni wrogowie: Krytycy muzyczni
Przekonania i cele: X'ujtilu wierzy, że jest największym talentem muzycznym na świecie (i nie tylko). Jego celem jest udowodnienie tego całemu światu (i nie tylko), odebranie należnej mu chwały i nagród Grammy. W przyszłości planuje wypuszczenie ścieżki dźwiękowej do filmu „Titanic II: Powrót z głębin".
Attributes: Muscle 6, Zip 4, Smarts 2, Chutzpah 1; Skills: wszystkie przy Muscle 10, Dodge 9, Jump 6, Run 9, Swim 11, Resist Fast-Talk 6, Sneak 9; Shticks: Incredible Luck 10, Stretching 8; Hit Points: 25.

CHEESE-BURGER-NIGGURATH

Rasa: Nie-Tak-Znowu-Wielki Przedwieczny
Naturalni wrogowie: Reszta świata
Przekonania i cele: C-B-N doskonale zdaje sobie sprawę z zamieszania, jakie sprowadza z pomocą X'ujtilu i jest z tego bardzo zadowolony. Jego celem jest podbój świata, gdy wszyscy, którzy mogliby mu w tym przeszkodzić będą bardzo zdezorientowani. Tak naprawdę właśnie on jest tu głównym czarnym charakterem i w odpowiednim momencie dowiedzie tego na każdy możliwy sposób. Na dodatek śmierdzi nieświeżym serem.
Attributes: Muscle 4, Zip 4, Smarts 6, Chutzpah 6; Skills: Fight 8, Dodge 9, Jump 6, Run 9, Swim 6, wszystkie przy Smarts 10, wszystkie przy Chutzpah 10; Shticks: Bag of Many Things 7, Cosmic Shift 7, Hypnosis 9; Hit Points: 10.

BLUŹNIERCZE I PRZERAŻAJĄCE KSIĘGI NA TEMAT X'UJTILU

„Bluźniercza xiążka kucharska z Zapatoth" – można w niej znaleźć wzmiankę, że Wielki Przedwczesny lubi precelki w śmietanie.

„Przerażające tomiszcze wszelakiego szkaradztwa" – wspomina, że w imieniu X'ujtilu charczący akcent powinien padać na pierwszą sylabę, w okolicach apostrofu.

„Rapujący słownik DJ a Dharlapapolousa" – wśród wyrazów uważanych za wulgarne, a mimo to nieodpowiednie do tekstu rapowego, wymienia X'ujtilu.

„Zbiór mądrości nieaktualnych" – w XXII wydaniu (poprawione i uaktualnione) zwraca uwagę, że kalmary nie powinny grać na harmonijkach ustnych.

„Liber Magnus Animatoris" – księga niedostępna animkom, chyba że odwołują się w swych działaniach bezpośrednio do mocy Animatora (a ten akurat będzie w dobrym humorze). Zawiera następujące zdanie: „Wszelako Ów, zwany Wcześniakiem, to zaprawdę małe piwo w porównaniu z tym, który szwenda się u boku Yego.".

ZAKOŃCZENIE

Animatorowi i wszystkim graczom/animkom życzę dobrej zabawy i wiele szczęścia...

..będzie Wam potrzebne!...

(tu autor roześmiałby się demonicznie na całe gardło, ale była już pora ciszy nocnej i mu nie wypadało).

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



Wszystkie ceny aktualne do
15.05.1998

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł. UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na poczcie).

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł, ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane niżej, pod nazwami produktów, które reprezentują.

UWAGA: Symbol ❖ oznacza przedsprzedaż. Produkt oznaczony w ten sposób jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy. Cena, którą proponujemy, jest w większości wypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna.

UWAGA: Symbol * przy kodzie oznacza, że nie jest to produkt firmy MAG. Firma MAG zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-51
MIM25 – MIM51 — 4.90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42 i 43-44 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna od numeru 52 do numeru 57
PP52 — 24 zł

Prenumerata kwartalna od numeru 52 do numeru 54
PK52 — 13 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1
LB1 — 3.90 zł

Labirynt nr 3
LB3 — 15 zł

Labirynt nr 4
LB4 — 15 zł

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Warhammer RPG
WHRPG — 69 zł

Liczmistrz
WHLCZ — 22 zł

Galeria bohaterów
WHBOH — 20 zł

Księga Wiedzy Tajemnej
WHKWT — 22 zł

Potępieniec
WHPOT — 22 zł

Zamek Drachenfels
WHZAD — 21 zł

Wewnętrzny wróg
WHWEW — 22 zł

Cienie nad Bogenhafen
WHCBO — 19 zł

Śmierć na rzece Reik
WHŚRR — 24 zł

Szara eminencja
WHSZE — 24 zł

Źle się dzieje w Kislevie
WHKIS — 35 zł

Imperium w płomieniach ❖
WHIMP — 32 zł

Wewnętrzny wróg – komplet
WHWWK — 140.40 zł

Mroczny cień śmierci
WHMRC — 24 zł

Middenheim: Miasto Białego Wilka
WHMBW — 22 zł

Śmiech mrocznych bogów
BEŚMB — 15.90 zł

Wieczna Genevieve
BEGEN — 14.50 zł

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni
PIRPG — 47 zł

ŚRÓDZIEMIE

Śródziemie (MERP)
ŚRRPG — 52 zł

Stwory Śródziemia
STŚRD — 24 zł

W poszukiwaniu palantira
STWPP — 28 zł

ZEW CTHULHU

Xięga Bestyj
ZCXIB — 15 zł

Księga Strażnika
ZCKST — 16 zł

Horror w Orient Ekspresie
ZCORX — 100 zł

Cthulhu 1990
ZCDZI — 17 zł

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma

Pokwitowanie dla wpłacającego
zł ....
słownie ....
wpłacający ....
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
pobrano opłatę zł ....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł ....
słownie ....
wpłacający ....
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
pobrano opłatę zł ....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty
zł ....
słownie ....
wpłacający ....
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
pobrano opłatę zł ....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku
zł ....
słownie ....
wpłacający ....
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
pobrano opłatę zł ....
podpis przyjmującego

Uwaga: Symbol ❖ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartału. Wpłacając pieniądze teraz, zapłacisz mniej i będziesz miał pewność, że otrzymasz produkt najwcześniej, jak tylko się da. Z drugiej strony – będziesz musiał trochę poczekać. Za ewentualne opóźnienia serdecznie przepraszamy.

Księga loda
ZCKSI 12 zł

Kryształy Czasu

Kryształy Czasu – gra fabularna
KCRPG 65 zł

Dzikie Pola

Dzikie Pola – gra fabularna (twarda oprawa)
DPRPG 65 zł

Battletech

Battletech: Kompendium
BTCOM 34 zł

Mechawojownik – gra fabularna
BTMEW 69 zł

Legion Szarej Śmierci, tom 1 ❖
BTLS1 13.50 zł

DoomTrooper – Żołnierz Zagłady

DoomTrooper – zestaw specjalny
(3 zestawy dodatkowe, 2 zestawy WarZone, rozszerzona instrukcja do gry)
DTSPE 29.90 zł

DoomTrooper – zestaw dodatkowy
DTDOD 6.50 zł

Inquisition
DTINQ 7 zł

WarZone
DTWAR 6 zł

Apocalypse
DTAPO 9.50 zł

Paradise Lost
DTPAL 11 zł

Chaos Progenitus

Chaos Progenitus – zestaw podstawowy
CHSTA 29 zł

Chaos Progenitus – zestaw dodatkowy
CHDOD 21 zł

Wilkołak: Apokalipsa

Wilkołak: Apokalipsa – gra fabularna
WARPM (miękka oprawa) 59 zł

Ekran narratora
WAEKR 15 zł

Podręcznik gracza
WAPGR 50 zł

Dark Eden: Mroczny raj

Dark Eden – talia podstawowa
DESTA 28 zł

Dark Eden – zestaw dodatkowy
DEDOD 9 zł

Kroniki Mutantów – gra fabularna

Kroniki Mutantów ❖
KMRPG 90 zł

WarZone – gra bitewna

WarZone – podręcznik główny
WZONE 80 zł

Kompendium, tom 1: Świt wojny
WZSWW 55 zł

Kompendium, tom 2: Bestie wojny
WZSBW 55 zł

Kompendium, tom 3: Ofiary wojny
WZSOW 60 zł

Chronopia – gra bitewna

Chronopia – podręcznik główny ❖
CHRDF 110 zł

Kult – gra karciana

Kult – talia podstawowa
KTSTA 35 zł

Kult – zestaw dodatkowy
KTDOD 8 zł

Inferno
KTINF 11 zł

Beletrystyka

Gene Wolfe – Miasteczko Castleview
SMGW1 15.90 zł

Philip José Farmer – Gdzie wasze ciała porzucone
SMPF1 13.90 zł

William Gibson, Bruce Sterling – – Maszyna różnicowa
SMBS1 19.90 zł

Sean Stewart – Wskrzesiciel
SMSS1 13.90 zł

Walter Jon Williams – Aristoi
SMWW1 19.90 zł

Bruce Sterling – Święty płomień
SMBS2 18.90 zł

C. J. Cherryh – Przybysz
SMCC1 19.90 zł

Philip José Farmer – Najwspanialszy parostatek
SMPF2 15.90 zł

John Crowley – Późne lato
SMJC1 18.50 zł

Inferno – magazyn gier karcianych

Inferno nr 1
INF01 3.50 zł

Inferno nr 2 ❖
INF02 3.50 zł

Inferno nr 3 ❖
INF03 3.50 zł

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)

Ogólna wartość zamówienia
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)
Koszty wysyłki 5,00 zł
Całkowita suma wpłaty

15.05.98

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)

Ogólna wartość zamówienia
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)
Koszty wysyłki 5,00 zł
Całkowita suma wpłaty

15.05.98

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)

Ogólna wartość zamówienia
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)
Koszty wysyłki 5,00 zł
Całkowita suma wpłaty

15.05.98

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)

Ogólna wartość zamówienia
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)
Koszty wysyłki 5,00 zł
Całkowita suma wpłaty

15.05.98

Uwaga: Symbol ❖ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartału. Wpłacając pieniądze teraz, zapłacisz mniej i będziesz miał pewność, że otrzymasz produkt najwcześniej, jak tylko się da. Z drugiej strony – będziesz musiał trochę poczekać. Za ewentualne opóźnienia serdecznie przepraszamy.

Nawigator sklepowy

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAG w ciągłej sprzedaży	Kostki wielościenne	Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	Gry fabularne	Systemy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Artykuły modelarskie	Makiety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	Komiksy	Sprzedaż wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel", Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 620-16-54	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
Sklep „IMP-Belion", Warszawa ul. Hoża 5/7, tel. 622-20-44	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓				
Sklep „IMP-Goblin", Warszawa Centrum Handlowe Toruńska Center stoisko nr 5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓				
Sklep „IMP", ul. Hubska 118 (Supermarket BILLA) Wrocław	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
Sklep „IMP – MAG", ul. Piotrkowska 90, Łódź www.lodz.pdi.net/~pivimall/games.htm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			✓	
Centrum Gier „BARD", 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celna 10, tel. 0 602 600073	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓
„BARD", Kraków, ul. Stefana Batorego 20/17 tel./fax. (0-12) 632-07-35	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓
Sklep BAZYL 71-533 Szczecin, ul.Bronisławy 14 tel. (0-91) 455 76 74	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓
STREFA 51, tel.6175746 Płn. galeria Dw. Centralnego PKP Warszawa tel.0-601-304470, 654 98 11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓				✓
Sklep modelarski SKORPION, ul. Arki Bożka 2, 44-335 Jastrzębie Zdrój tel. (036)4718133 wew. 2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓
Księgarnia SUSZCZYŃSKI i S-ka, filia hobbystyczna, tel. 4215080 30-014 Kraków, ul. Sławkowska 10	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓	
Sklep ONO, tel. (032) 513979 ul. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓		
Księgarnia PROGRESOR ul. Malczewskiego 23, 26-600 Radom tel. 0 601 306671	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓				
Księgarnia SUPLEMENT ul. Jana Bytnara Rudego 3c, 45-256 Opole tel. 0-77 57-87-36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓					
Sklep SZEHEREZADA, fax. 0-12 476683, tel.0-601 47 66 83 ul. Bieńczycka 168/337, 31-831 Kraków	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓	✓	✓
Sklep SZEHEREZADA, Pl. Ofiar Getta 5, Rzeszów	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Księgarnia SASKA, tel.6175746 ul. Brazylijska 9, 03-966 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓		✓	✓		✓
Księgarnia FABER i FABER, tel.49-12-65 ul. Puławska, 02-515 Warszawa		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓				
Klub i sklep JAROWIT, tel. 6549174 ul. Chmielna 126, róg Żelaznej 00-805 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓		✓				
Sklep R.A.R. Kraków ul.Grzegórzecka 32a fax.0-12 635 17 77	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓		✓	✓
Płockie Centrum Handlowe RYNEX, Hala Targowa nr 3, boks 24, ul. Rembielińskiego 6b, Płock	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓		✓	✓		✓
Sklep CLOWN, tel. 301579 ul. Piotrkowska 107, Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓
Księgarnia „Hobby", 42-200 Częstochowa ul. Wały Dwernickiego 11, Biznes Centrum paw. 37	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓	
Księgarnia „Hobby", DT Kiermasz, I p., ul. Zwycięstwa 52 44-100 Gliwice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓	✓	
Praskie Centrum Hobbystyczne „SCHRON", 03-838 Warszawa, ul. Grochowska 35 tel.6185800	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓

JAKUB T. JANICKI

PERŁA W KORONIE

CZYLI

O Brytyjczykach w Indiach do ZC 1890

Ilustracje: Hubert Czajkowski



„ (...) Przodem, w bogato wyszywanych szatach i wysokich czapach, postępowali kapłani. Za nimi tłoczyła się gromada mężczyzn, kobiet i dzieci. Śpiewali coś w rodzaju pogrzebowego psalmu, który przerywało miarowe dudnienie tam-tamu i dźwięki cymbałów. Wreszcie z tyłu, na wozie o wysokich kołach, których obręcze i szprychy wyobrażały misterne sploty węży, ciągnionym przez czwórkę zebu w bogatych czaprakach, ukazał się poczwarny posąg. Miał czworo ramion, krwawo pomalowany tułów, błędne oczy, skołtunione włosy, wywieszony język oraz usta umazane na czerwono henną i betelem. Szyję bożka otaczał naszyjnik z głów ludzkich, biodra opasywał pas pleciony z uciętych ramion. Bóstwo stało na powalonym bezgłowym olbrzymie.

Pan Cromarty szepnął:

– Bogini Kali, patronka miłości i śmierci.

– Że śmierci, to zgoda – rzekł Paspartout. – Ale miłości? Przecież to wstrętny babsztyl.

(...)"

Juliusz Verne
„W 80 dni dookoła świata"

Brytyjska epopeja w Indiach trwała kilkaset lat, a tak się składa, że druga połowa dziewiętnastego wieku stanowiła ukoronowanie władzy Anglików na indyjskim subkontynencie. Indie, kraj egzotyczny i różnorodny, a jednak w wielu aspektach tak angielski (a raczej zangliczony) to wspaniałe miejsce do umiejscowienia akcji kampanii czy pojedynczych przygód do Cthulhu 1890. Nie powinno więc Was zdziwić, że właśnie ten kraj opisuję w drugim z artykułów traktujących o tej konwencji gry w nasz ulubiony system. Poniżej znajdziecie garść informacji o starych Indiach, krótką historię brytyjskich podbojów, a także opis „Hinduistanu"(jak go określali Anglicy) Anno Domini 1890 i kilka pomysłów na przygody. Jednocześnie na początku umieszczam ostrzeżenie, by nie traktować zawartych tu informacji jako wiedzy podręcznikowej. Trzymam się rzecz jasna faktów, ale przekazuję je wybiórczo, wskazując głównie to, co może przydać się w jakiś sposób Strażnikowi i Badaczom!

RELIGIJNOŚĆ

Nie jest moim zadaniem, bo i pewnie bym mu nie podołał, przybliżenie Wam religii obecnych na Półwyspie Indyjskim – zbyt rozległa i skomplikowana to tematyka. Jeśli więc do Waszej kampanii będzie Wam potrzebna szczegółowa wiedza to zaopatrzcie się w bibliografię. Książek o tej tematyce na szczęście nie brakuje. Skrótowo jednak mówiąc, religie Półwyspu Indyjskiego, to przede wszystkim hinduizm, buddyzm i, w okresie późniejszym, islam.

Hinduizm to religia politeistyczna, uznająca, że światem rządzi wiele bóstw, lecz najważniejsze jest jedno – w zależności od odłamu – Wisznu lub Siwa. Pozostali bogowie zajmują się pomniejszymi sprawami. Warto w tym miejscu zauważyć, że według najstarszej wersji kosmicznego mitu o Wisznu spoczywa on na dnie praoceanu, śpiąc na tysiącgłowym wężu Siesza. Pokrewieństwa z mitologią Lovecrafta są więc chyba wyraźne.

Do kręgu bóstw hinduistycznych zalicza się też owiana mroczną tajemnicą bogini – Kali. Ta, według mitologii, żona Siwy zwana bywa także Durgą i Umą, a jej wygląd odpowiada opisowi zamieszczonemu w początkowym cytacie. To od jej imienia pochodzi nazwa Kalkuty (Kali-ghat, „stopnie Kali", po których wierni schodzą do Gangesu). Ta straszliwa bogini symbolizuje śmierć i krwiożerczość, a jej tajemni słudzy zwani „Thuggee" narobili niegdyś w Indiach niezłego ambarasu. Członkowie tej sekty, oddający cześć właśnie Kali, przez wiele wieków terroryzowali tak podróżujących samotnie, jak i w większych grupach kupców hinduskich. Wierzyli oni, że ich bogini daje im prawo zabijania, o ile czynią to bez rozlewu krwi. Nic więc dziwnego, że wyspecjalizowali się oni w duszeniu swych ofiar – potrafili zarzucić i zacisnąć pętlę na szyi nieszczęśnika, zabijając go nim ten zdążył krzyknąć – w kilka sekund. Thuggee, zwani też fansidarami (czyli „trzymającymi pętlę"), podróżowali drogami całego niemal kontynentu przyłączając się do podróżnych, a potem atakując nagle i niespodziewanie. Do tępienia tej straszliwej plagi przystąpili dopiero Anglicy. Wielka wojna wydana Thuggee's w połowie XIX wieku choć przyniosła spore ograniczenie tego problemu, tak naprawdę pozostawiła go nie rozwiązanym jeszcze przez długie lata, i aż się prosi o wykorzystanie go w kampanii ZC prowadzonej w Indiach.

Kolejnym straszliwym a godnym uwagi obyczajem było sati, czyli palenie wdowy wraz ze zwłokami zmarłego męża. Obyczaj ten obecny był zwłaszcza wśród rodów zamożnych, ludzi, należących do wysokich kast, a tłumaczono go jako dobrowolny obyczaj religijny. Anglicy jednak nie byli bici w ciemię i szybko zrozumieli, że dobrowolność jest w tym wypadku czysto teoretyczna, a prawdziwym powodem sati są kwestie majątkowe (pozbycie się głównego spadkobiercy). Najsłynniejsze sati w dziejach Indii miało miejsce, gdy wraz z księciem Pendżabu spłonęło jego dziesięć żon i trzysta kochanek. Brytyjczycy i ten obyczaj zwalczali z godnym podziwu uporem. Najlepszy przykład ich stosunku do tej kwestii dał sir Charles Napier, tak zwracając się do braminów Sindu: „Mówicie, że sati jest obyczajem. Dobrze, my też mamy obyczaj: wieszamy ludzi, którzy palą żywcem kobiety. Wy zbudujcie swój stos pogrzebowy, a ja zbuduję obok szubienicę i niechaj każdy z nas postępuje zgodnie ze swoim obyczajem".

Buddyzm to kontynuacja nauk niejakiego Siddhartha Siakjamuni, żyjącego w Indiach w V wieku przed Chrystusem. Głosił on, że istnienie jest nieodłączne od cierpienia, że głównym powodem cierpienia są nasze żądze i że jedynym sposobem na ich pokonanie jest dyscyplina buddyjska. Ostateczną nagrodą ma być nirwana. Zarówno buddyzm jak i hinduizm uznają reinkarnację, za której losy odpowiedzialna jest karma, tj. suma dobrych i złych uczynków z naszego życia.

Mahometanizm, przyniesiony Indiom przez najeźdźców, twórców dynastii Wielkich Mogołów, to monoteistyczna religia arabska, wyznawana głównie przez najeźdźczych władców. Ta fundamentalistyczna wiara zakłada istnienie jednego boga, Allaha, którego ostatnim prorokiem jest Mahomet, a wcześniejszymi byli Abraham i Jezus. Wyznawcy islamu modlą się pięć razy dziennie, ich wiara jest głęboka i adoracyjna. Nie rozróżniają dobrych uczynków i modlitwy – rzeczy te powinny się uzupełniać.

WCZORAJSZOŚĆ

Jeśli pisze się o historii brytyjskiej ekspansji w Indiach, niechybnie pisze się o Kompanii Wschodnioindyjskiej. Ta prywatna firma kupców londyńskich dała początek liczącemu blisko dwieście pięćdziesiąt milionów mieszkańców Angielskiemu Cesarstwu w Indiach. Posłuchajcie o niej i innych.

Choć pierwsze wyprawy na ten bardzo daleki wschód były niezwykle pechowe (kapitan pierwszej trzyokrętowej ekspedycji z 1591 roku, James Lancaster, miast w Indiach, wylądował na...

bezludnej wyspie w pobliżu Portoryko), ów „zew przypraw korzennych" był tak silny, że, nie zważając na pierwsze niepowodzenia, w roku 1599 grupa kupców z Londynu założyła Kompanię Wschodnioindyjską. Przywilejem królewskim otrzymała ona wyłączność na handel w obszarze między Przylądkiem Dobrej Nadziei a cieśniną Magellana i pod wodzą doświadczonego propagatora handlu zamorskiego, sir Thomasa Smythe'a, wyruszyła do konkurencji z zapuszczającymi się od dość dawna na tamte wody Portugalczykami i Holendrami. Pierwsza firmowana przez Kompanię wyprawa pod dowództwem... wspomnianego już pechowca Lancastera wróciła do kraju bezpiecznie, przywożąc towar o wartości ponad trzech milionów funtów. Po kolejnych wyprawach bogata już Kompania nawiązała stosunki z Wielkim Mogołem, umieszczając na dworze cesarskim swojego wysłannika Stephena Hawkinsa.

Pierwsza połowa siedemnastego wieku przyniosła handlowej przecież Kompanii konflikt zbrojny z uważającymi indyjskie terytoria za swoje Portugalczykami. Anglicy wyszli z tej wojny zwycięsko, a zrezygnowana Portugalia szybko (1640) stanęła u boku Wielkiej Brytanii w walce przeciwko Holendrom. Holendrzy przez jakiś czas paraliżowali handel Kompanii ze Wschodem, lecz ta, niezrażona czyniła powolne, jednostajne postępy na kontynencie Indyjskim. Zakładano kolejne faktorie wokół których rosły miasta i forty, toczono lokalne wojny i zawiązywano z miejscowymi sojusze. Wtedy też powstały słynne angielskie okręty – „Eastindiameny" – które dzięki swej niezwykłej sprawności i sile bojowej zapewniały obronę przed piratami. Takie stopniowe umacnianie się w Indiach trwało cały siedemnasty wiek, a pod jego koniec przestano uważać ten niezwykły subkontynent jedynie za źródło bogactw. Zaczęto poważnie myśleć o nim jako o kolejnej przyszłej części Imperium.

Prawdziwe jednak brytyjskie panowanie w Indiach datuje się dopiero (a raczej, jak chce większość historyków, już) od połowy osiemnastego wieku. Wtedy to bowiem, a dokładnie w roku 1775, w wyniku skomplikowanych wypadków późniejszy szef Kompanii, były kancelista a obecny wojskowy Robert Clive zdobył dla swej firmy na własność pierwszą prowincję w Indiach. Ten niezwykły człowiek, jedna z najbardziej kontrowersyjnych postaci w historii Anglii, niedługo później uzależnił też od siebie Wielkiego Mogoła, który za gwarancje stałych, niewielkich dochodów i opieki wojskowej zatwierdził wszystkie dotychczasowe aneksje Kompanii i oddał jej w administrowanie kilka prowincji, w tym niezwykle bogaty Bengal. W tym samym czasie działalnością Kompanii Wschodnioindyjskiej zainteresował się parlament brytyjski, który ustanowił brytyjską władzę sądowniczą na terenach spółki i postanowił mianować „państwowego" gubernatora na tychże ziemiach (z siedzibą w Bengalu). Pierwszymgubernatorem został Warren Hastnigs, kolejna świątła, acz niejednoznaczna postać.

Hastings zabrał się za wprowadzanie w Indiach unormowanego systemu sądownictwa. Utworzył działające w każdej prowincji sądy otwarte dla wszystkich bez względu na rasę czy religię (zwane mafasal) oraz dwa sądy odwoławcze (sadr), jeden w sprawach cywilnych, a drugi kryminalnych. Działały one w oparciu o prawo angielskie, miały jednak przestrzegać systemów prawnych każdej z religii. To on też dowodził w szczęśliwie zakończonej dla Kompanii wojnie Francuzów z jej prywatną armią, co miało miejsce pod koniec osiemnastego wieku.

W dziewiętnastym wieku zaczęła w Indiach powstawać „mała Anglia". Minęły czasy nieskrępowanych awanturników pokroju Clive'a czy Hastingsa. Moralność wiktoriańska dotarła i do „Hinduistanu", zresztą w dość ciekawy sposób. „Przywlekły" ją tam angielskie kobiety, coraz gęściej zaludniające ten egzotyczny kraj. Skończyły się hinduskie kochanki, urzędnicy po pracowitym dniu wracali do urządzonych w wyspiarskim stylu rezydencji, gdzie pośród nieprzeliczonej hinduskiej służby konwersacją bawiły się angielskie damy.

Był jednocześnie XIX wiek okresem oddalenia się obu społeczności – zamorskiej klasy białych panów i miejscowych poddanych. Bo choć hinduska elita brała aktywny udział w życiu towarzyskim śmietanki, prości ludzie coraz częściej narzekali na obce panowanie. Punktem kulminacyjnym tej narastającej wrogości był rok 1857, który przyniósł Wielki Bunt autochtonicznych mieszkańców subkontynentu. Była to jedyna zakrojona na szerszą skalę militarna akcja skierowana przeciw brytyjskiej dominacji. Mimo iż nie trwała długo, już na zawsze zmieniła podejście Anglików do rodowitych mieszkańców tej części Imperium. Potężna żądza zem-sty za śmierć bliskich dotknęła gros opanowanych przecież zazwyczaj, flegmatycznych Anglików. Dwaj ostatni potomkowie dynastii Wielkich Mogołów zginęli zastrzeleni własnoręcznie przez angielskiego oficera, majora Hodsona.

W 1858 rozwiązano Kompanię Wschodnioindyjską, a jej wojska wcielono do armii brytyjskiej. Siedzibę zarządu na Leadenhall Street zmieniono w Sekretariat Stanu do Spraw Indii, który sprawował od tego czasu nadzór nad zamorskimi władcami Indii. W 1876 roku w Delhi proklamowano Cesarstwo Brytyjskie w Indiach. Pierwszą cesarzową została wielka królowa Wiktoria. Nowy organizm państwowy czekało kilkadziesiąt lat pokoju.

DZISIEJSZOŚĆ

Tak oto w wielkim skrócie przedstawia się historia dotychczasowego pobytu Anglików na odległym kontynencie. W chwili, gdy na arenę działań wkraczają nasi Badacze, Indie to wielki, w miarę spokojny i ciekawy kraj.

Z Londynu do Bombaju przez Suez koleją i parostatkami dostać się można nawet w osiemnaście dni. Nowoczesna sieć kolejowa zapewnia przejazd z Bombaju do Kalkuty, stolicy Cesarstwa i siedziby wicekróla, w czasie trzech dni, „zaliczając" po drodze dawną siedzibę Wielkich Mogołów, Allahabad. Dzięki staraniom panującego w pierwszej połowie wieku gubernatora Dalhousie'go działa w Indiach doskonała poczta i sieć telegraficzna, najważniejsze zaś miasta łączą bite drogi.

Głównymi ośrodkami, w których koncentruje się życie na wskroś angielskie są tzw. „cantonments". Są to dzielnice budowane tam, gdzie stacjonuje garnizon wojsk angielskich, oddzielone od reszty miasta szerokim pasem zieleni. W cantonmentach oprócz koszar znaleźć można wszystko, co potrzebne do życia małej, angielskiej społeczności. Są tu kluby oficerskie i kasyna dla żołnierzy, kościoły, domy parafialne, urzędy, banki, poczta, szpitale, szkoły, sklepy, księgarnie, zakłady usługowe i wytwórcze, pola golfowe i do gry w polo, korty tenisowe, baseny pływackie, ogrody. Wszystko to oczywiście w tradycyjnej, wiktoriańskiej, neogotyckiej architekturze, zwiększającej jeszcze wrażenie „małej, prywatnej Anglii".



W Indiach przebywa tylko około stu tysięcy Anglików – z tego dziesięć tysięcy kupców, trzy tysiące oficerów, trzydzieści tysięcy białych żołnierzy i odpowiadająca tej sumie liczba kobiet i dzieci.

Ta garstka rządzi blisko trzystumilionowym krajem. Oficjalnie pod władzą Cesarstwa Brytyjskiego znajduje się kilkadziesiąt procent terytorium subkontynentu, resztą nominalnie rządzą miejscowi nababowie, sudabarowie i książęta Jednakże na dworze każdego z nich przebywa „ajent królewski", i rzeczywiście rządzą tam Anglicy. Podstawą władzy i administracji jest Indyjska Służba Cywilna, licząca około tysiąca członków którzy obsadzają wszystkie najważniejsze funkcje w kraju. Wicekról rezyduje w imponującym Pałacu Wicekrólewskim w Kalkucie, mając do dyspozycji trzynastu adiutantów, trzystu służących oraz szereg angielskich kamerdynerów. Dwadzieścia mil od Kalkuty, nad rzeką Hugli położona jest wiejska rezydencja wicekróla, zaś wraz z nadejściem nieznośnego, monsunowego lata dwór przenosi się wraz z całą śmietanką towarzyską Kalkuty, Bombaju, Madrasu i Delhi do letniej stolicy, położonego u stóp Himalajów miasteczka Simli.

Podstawową jednostką mieszkalną Anglików w Indiach jest osławiony bungalow, domek ewoluujący od prostej, dwuizbowej chatki oficerów, popularnej w początkach zdobywania półwyspu, aż do wielopokojowych, piętrowych domów z urządzonym na dachu tarasem. Bungalowy otaczają zadbane ogródki, w których sadzi się mające przypominać ojczyznę rośliny: róże, orchidee, a także sosny i świerki. Służba zamieszkuje osobny, położony za głównym, bungalow, a w ogródku urządza się tradycyjne herbatki.

Trzeba powiedzieć, że Indie brytyjskie rzeczywiście wyglądają tak, jak to sobie dziś wyobrażamy. Biali dżentelmeni grają mecze polo na pustyniach i toczą krykietowe pojedynki w parkach w centrum Kalkuty, administratorzy zagubieni w przepastnej dżungli przebierają się do wieczornego koktajlu w obozowisku w smokingi, oficerowie polują na tygrysy w Asamie, wreszcie wszyscy oni wspólnie popijają whisky w klubach, racząc się niestworzonymi historyjkami. Jest bajkowo, lecz może być i przerażająco. To twoja działka, Strażniku!

FABULARNOŚĆ

Bez wątpienia Indie Imperialne to temat nadający się raczej na kampanię lub serię przygód niż pojedynczy scenariusz. Zbyt obszerny to temat i dający zbyt wiele możliwości by tak go roztrwaniać. Osobną przygodę polecam tylko przy rozgrywaniu większej całości pod hasłem „Dookoła świata". A swoją drogą, ciekawe to wyzwanie...

Miejsce rozpoczęcia gry zależy od założeń początkowych – czy będzie to historia wyprawy do Indii czy tylko opowieść osób tam mieszkających. „Moi", osobiście polecam tę pierwszą ewentualność, jest znacznie zabawniejsza, pozwala łatwiej zadziwić i zaszokować Badaczy. No i nie zapominajmy także o zamorskiej podróży, podczas której tak wiele może się wydarzyć... Pozwólcie więc, że dalsze swe uwagi będę ukierunkowywał na taki właśnie wariant rozgrywki.

Temat kampanii, a więc powód wyprawy do Indii może być różnoraki. Ważne jednak, aby był przekonujący i naprawdę poważny. Mało kto, nawet w tamtych czasach, wybiera się na drugą stronę globu po jakąś książkę, zabierając przy tym grupę przyjaciół! Niech będzie to pościg za porywaczami, którzy uprowadzili ukochaną bądź żonę któregoś z Badaczy i chcą ją złożyć w ofierze Kali (czemu wybrali jakąś tam Angielkę, zapytacie? Ano, urodziła się dokładnie dn. 31 XII 1856, kiedy to mroczne siły bla, bla, bla...). Albo może – podróż w celu skompletowania sześciu elementów amuletu, mogącego uchronić świat przed nadejściem Starszych (to taki India Express)? Lub organizowana przez Uniwersytet Oxfordzki wyprawa Badaczy – archeologów? W tym przypadku można wprowadzić konkurencyjną dla BG – „pracowników naukowych" grupę z Uniwersytetu Cambridge i nieco zaplątać akcję, dotyczącą, dajmy na to, tajemniczych zgonów w brytyjskim garnizonie w Bharawarze. A co powiecie na sekretną misję rządu angielskiego, wysłaną właśnie w celu zbadania jakiegoś Niewyjaśnionego? Pomysły takie, stanowiące oś dalszej fabuły mnożyć można w nieskończoność, a tak naprawdę Strażnik powinien dostosować ją do wymagań, możliwości i profesji drużyny.

Można też oczywiście zastosować inny wariant, mianowicie – dziwne wydarzenia spotykają Badaczy którzy wybrali się za morza w całkiem niewinnych celach: handlowych, turystycznych czy towarzyskich. To równie, a może nawet bardziej ciekawe, lecz wymaga dość monotonnego wprowadzenia (chyba że ktoś lubi się bawić samymi realiami epoki).

Gdy już twoi bohaterowie dotrą do Indii i rozpocznie się tam właściwa rozgrywka, musisz pamiętać o przynajmniej kilku ważnych rzeczach. Przede wszystkim, Hinduistan to nie stara, dobra Anglia, gdzie roczna amplituda temperatur nie przewyższa inflacji. Pogoda jest tu zmienna, panują nieziemskie upały (to urocze ocieranie karku jedwabną chusteczką!), nieraz po deszczu nastaje długotrwała susza. Wszystkie te bodźce muszą dotrzeć do BG by przekonali się, że nie będzie im łatwo. Jeśli jesteś wyjątkowo złośliwy, Strażniku, jeden z nich może zapaść na jakąś sympatyczną, tropikalną chorobę.

Poza tym, kontakt z tubylcami jest utrudniony – wielu zna angielski, lecz często potrzebny będzie tłumacz (tłumacz-zdzierca, dodajmy). Także nieznajomość miejscowych zwyczajów może się okazać niezdrowa. Wspomnijmy choćby feralnego Paspartout, który po tym, jak wszedł w butach do muzułmańskiej świątyni doznał od rozwścieczonego tłumu pewnych ubytków na ciele. Znacznie dłużej trwa zdobycie niezbędnych informacji, gońcy mogą podróżowaćać z obozu do stolicy i nawet przez ponad trzy tygodnie! I podróże Badaczy nie będą łatwe. Przeprawy przez rzeki, zaznawanie niewygody na grzbietach słoni, oto, co ich czeka.

Generalnie powiedzieć można – Strażniku, pamiętaj, że to Indie! Niech egzotyka wstępem będzie do tego, co zwie się...

STRASZNOŚĆ

Jaka ta hinduska groza? Tajemnicza, nieznana, nieogarniona. Ciemna, okrutna, obca. Należąca do świata innego niż Świat Białych Ludzi. Niezbadane są powiązania tysięcy plemiennych czy regionalnych religii, pełnych okrutnych obyczajów, z Mitami. A, powiedzmy to wyraźnie, byłoby co badać...

To cel Strażnika – postawić religijny, kulturowy mur, który muszą rozbić Odkrywcy by rozwikłać Tajemnicę. Stąd podchody, knucia, intrygi z lokalnymi władykami, zdobywanie prastarej wiedzy i wykorzystywanie nowoczesnych technologii.

Co niemiara główkowania i nawiązywanie kontaktu z miejscowymi to jednak tylko jedna strona medalu. Z drugiej są samotne przerażające noce w głębi dżungli, krwawe obrzędy i dzikość ludzi o ciemnej skórze. Wystrzegaj się jednakże splattera – ten nieodpowiedni w ogóle dla Cthulhu rodzaj grozy jeszcze mniej zdaje egzamin w warunkach XIX wiecznych, i co dziwne, nawet w Indiach. Przestrasz ich tym, co naprawdę groźne, pamiętając że umiar jest najważniejszy. Błyskające w mroku nocy białka oczu Hindusów mogą być bardziej przerażające niż cała wycieczka szkolna Mrocznych Młodych!

Do rzeczywistości Indii doskonale odnosi się powiedzenie, że „przepych skrywa występek" . Nie bój się kontrastować i zaskakiwać tymiż kontrastami. Jest brudno, a zarazem niesłychanie kolorowo i głośno. Już ty, Strażniku, najlepiej wiesz, jak to wykorzystać...

SKOŃCZONOŚĆ

Mam nadzieję, że zachęciłem Was do odbycia podróży parostatkiem na herbaciany subkontynent. Kampania taka rzeczywiście wymaga sporego nakładu pracy na przygotowanie, ale doskonała rozrywka gwarantowana (albo zwrot pieniędzy). Po prostu, Indie to płaszczyzna tak olbrzymia, że nawet przy największych staraniach nie sposób czegoś z niej nie wykrzesać.

Następnym razem, gdy dorwę się do klawiatury, przeczytacie o policji i Scotland Yardzie w wiktoriańskiej Anglii. A może mała przygódka w międzyczasie? Kto wie? (Miłosz, ot kto!). A na razie – *cheere'o, lads!*

Tym razem Tomek prezentuje Wam krótki szkic przygody opartej na tak istotnym elemencie naszego życia, jakim są sny. Polecam wszystkim.

(tk)

Tomasz Andruszkiewicz

Spotkajmy się we śnie

Ten tekst nie jest autoryzowany przez firmê ***White Wolf.***

Ilustracje: Przemysław Truściński

Dzisiejsze spotkanie ze Światem Mroku będzie dotyczyć roli snu w opowieści. W normalnym życiu stykamy się z nim powszechnie, dlatego nie widzimy niczego nadzwyczajnego w używaniu tego mechanizmu do wzbogacania prowadzonych gier. Przez popularność zjawiska często jednak zapominamy o jego ogromnym potencjale i zdarza się, że redukujemy go do kilku obrazów umożliwiających „sprzedanie" graczom ważnych informacji bez konieczności tłumaczenia ich źródeł.

Nie chcę przeprowadzać wykładu o typologii snów – nie mam najmniejszej ochoty popadać w mentorski ton i ogromne zadęcie, szczególnie, że mówię o rzeczach doskonale znanych. Moim celem jest uczulenie was na niektóre aspekty zagadnienia i przedstawienie własnych – mam nadzieję ciekawych i pomocnych – przemyśleń czy praktycznych przykładów.

Sny służą wielu celom: mogą budować nastrój, pomagać w rozwiązaniu problemu, przekazywać wiedzę, umożliwiać kontakt z istotami nadnaturalnymi (niematerialnymi) czy służyć jako narzędzie psychicznego nacisku. Ich źródła są liczne: magiczne przedmioty, duchy, potężne wampiry, grupy magów czy wreszcie najczęstsze – własna podświadomość. Jednym z najciekawszych i najtrudniejszych do rozegrania przypadków wizji sennych są naturalne, abstrakcyjne marzenia. Nie ma tam miejsca na logikę, następstwo wydarzeń, prawa fizyki, normalne postrzeganie czy jakiekolwiek zasady. Język faktów trzeba zamienić na język obrazów i emocji, który musi być uniwersalny dla wszystkich graczy – wyzwanie naprawdę potężne. Jeśli dobrze znasz uczestników przygody, możesz próbować rozgrywać takie sceny; jeśli ci się uda trafić w nastroje i odpowiedni kanał percepcji, zyskujesz bardziej bezpośrednie połączenie z graczami, gdyż pomijasz całą warstwę swojego „kodowania" informacji i „odszyfrowywania" jej przez odbiorców.

Kolejnym przykładem snu niech będzie „Nieuchronność Losu" (to moja prywatna nazwa na tego typu sceny). Wyobraźmy sobie, że postaci zasypiają i we śnie kontynuują swoją aktualną misję, na przykład próbują odnaleźć załamaną przyjaciółkę, zanim ta popełni samobójstwo. Nie do końca wiedzą, że znajdują się wewnątrz wizji, choć niektóre elementy mogą na to wskazywać (np. niebo jest zielone i nikogo to nie dziwi), szukają jej, walczą z przeciwnościami i gdy w końcu ją znajdują, popełniają błąd, a ona wyskakuje razem z szybą przez okno na szóstym piętrze – śmierć na miejscu. Wtedy załamane postaci budzą się i stwierdzają, że to był tylko sen; nadzieja powraca, dzięki wizji bohaterowie czują się mądrzejsi, wiedzą gdzie szukać samobójczyni i obiecują sobie, że teraz im się uda. Gdy dobiegają na miejsce, pod blokiem jest już policja i zbiegowisko, a na szóstym piętrze strzępy firanki powiewają na resztkach szyby. I morał: w życiu nigdy nie ma drugiej szansy (powyższa koncepcja nie jest moja – zaczerpnąłem ją z gier przyjaciół, którzy, mam nadzieję, nie skopią mnie za to; aby ich uspokoić, pozwolę sobie krzyknąć: „Warszawa pozdrawia Gdańsk!").

Sny mogą także służyć do manipulacji innymi. Poniżej (już na zakończenie) przedstawiam szkic krótkiej przygody do **Wilkołaka: Apokalipsy** – w całości opartej na tej koncepcji.

WSTĘP

Opowieść, którą macie przed sobą, przeznaczona jest do rozegrania na jednej sesji. Celem jest ukazanie subiektywności świata i ogromnego wpływu, jaki ma na nas symbolizm i przeżycia ze snu. Warto, by wataha, która będzie uczestniczyć w tych wydarzeniach, była już nieźle otrzaskana – przywiązanie do postaci i doświadczenia ze Świata Ciemności znacznie ułatwią zadanie Narratorowi.

ZARYS WYDARZEŃ

Gra zaczyna się w momencie, gdy garou przygotowują się do walki z lokalnym trucicielem (najlepiej zakładami chemicznymi) – zbierają informacje o najważniejszych osobach w firmie, o ich wzajemnych powiązaniach, poglądach na ochronę środowiska i pozycji w radzie nadzorczej. Na tym etapie spotykają stróża nocnego, który zadziwiająco dużo wie o przedsiębiorstwie. To wciąż głodny informacji maniak, patrolujący nocą pomieszczenia biurowe i czytający wszystko, co nie zostało schowane do sejfów (a więc wstępne wersje zarządzeń, które wylądowały w koszu na śmieci, zarys polityki podwyżek przygotowywanych w dziale finansów, prywatne listy). Ważne, by wszystkie spotkania ze stróżem odbywały się nocami. Od niego bohaterowie dowiadują się, że to prezes firmy jest odpowiedzialny za wszystkie decyzje degradujące lokalne środowisko naturalne; poza tym szefowi zdarza się zostawać na noc w pracy – odwiedzają go wtedy dziwni osobnicy w obszernych płaszczach, kapeluszach głęboko wciśniętych na głowę, chronieni przez małomównych mięśniaków z marynarkami wypchanymi bronią.

Jeśli odpowiednio przedstawisz te informacje, wataha bez zastanowienia powinna orzec: „Fomor albo inny śmieć. Dokładnie znamy takich. Zadanie: eksterminacja". Wtedy, dopiero snując plany pozbycia się wroga Gai, a przed zaplanowaną akcją, bohaterom przydarzy się sen. Należy tak zorganizować czas, by ów sen wypadł naturalnie (garou nie powinni przewracać się zmożeni nagłym zmęczeniem, w południe, przed bramą zakładów chemicznych, dzięki czemu wizja może dojść do skutku). Nie będzie to impresjonistyczny majak, ale pełen realizmu przekaz, niosący ładunek symboliczny bezpośrednio korespondujący z sytuacją bohaterów. Ten sen jest głównym elementem rozgrywki, więc powinien być dokładnie przemyślany.

Garou wcielają się w ludzi – trzon miejscowej komórki skrajnej frakcji partii ekologicznej – którzy walczą z lokalną władzą, próbującą umieścić na terenie okręgu składowisko toksycznych odpadów. Okoliczne lasy – wraz z ich unikatowym mikroklimatem i rzadkimi okazami flory – są zagrożone, jednak od dłuższego czasu nie można przeforsować decyzji o przyznaniu im statusu rezerwatu, gdyż wśród rządzących przewagę ma lobby przemysłowe.

Na czas sennej wizji należy przygotować graczom gotowe postaci ludzi – wartości cech czy umiejętności są zupełnie nieistotne dla naszej rozgrywki. Trzeba wyraźnie podkreślić, że nie powinny one posiadać żadnej wiedzy na temat zmiennokształtnych ani dostępu do nadnaturalnych zdolności (żadnych darów, Gnozy, artefaktów itp.).

Gdy gracze kierują swymi chwilowymi, ludzkimi wcieleniami, ich metody działania nie są tak brutalne (to musisz podkreślić na początku snu z całą stanowczością) jak u garou. Warto, byś wciągnął graczy w fascynującą rozgrywkę między walczącymi ekologami a radnymi. Mogą więc być anonimowe telefony z pogróżkami, ściąganie znanych biologów, by ci po wizji lokalnej pisali opinie o unikalności miejscowej przyrody, rzucanie kamieniami w okna zwolenników przemysłu, ucieczki przed wzywaną policją. Wszystkie te akcje mają przygotować graczy na coś poważniejszego, co stanie się przesłaniem dla śniących garou.

Po kilku takich wydarzeniach należy przejść do czegoś mocniejszego. Proponuję, by ekolodzy spotkali w barze nieznajomego, bawiącego się znaczkiem ich partii. Zapewne zechcą dowiedzieć się kto to taki (to przecież ich teren); obcy nie będzie skory do rozmowy, dopóki nie zdradzą mu swoich nazwisk – wtedy ożywi się i powie, że właśnie ich szukał i przybywa z poleceniami z centrali. Nie może powiedzieć kim jest (niech mówią mu Bill), by w razie kłopotów nikt nie dotarł do kierujących. „Góra" dowiedziała się o lokalnych kłopotach, przeprowadziła wywiad i doszła do wniosku, że sprawcą wszystkich problemów jest jeden z radnych – George Smythe – opłacany przez multikorporację. Należy go poważnie nastraszyć – to już wojna, a nie szczenięce zabawy (tak można w skrócie podsumować to, co ma do powiedzenia).

Bill powinien wciągnąć bohaterów w zorganizowanie i przeprowadzenie akcji – uważa, że najlepiej będzie rozsypać kolce na drodze dojazdowej od willi Smythe'a do miasteczka. Jest tam ostry zakręt na metrowym nasypie; samochód i tak musi znacznie zredukować prędkość, więc konsekwencje nie powinny być poważne. Jeśli George'owi nie uda się opanować wozu, grozi mu najwyżej zjechanie z metrowej, łagodnej górki i pogięcie karoserii. Bill był już na wizji lokalnej i zauważył, że radny przejeżdża tamtędy bardzo ostrożnie. Mógłby całą akcję przeprowadzić sam, ale wolał powiadomić o swoich planach ekologów. Poza tym może przydać mu się pomoc kogoś, kto dobrze zna okolicę. Trzeba założyć, że Smythe powiadomi policję, a wtedy Bill musi jak najszybciej opuścić ten teren – lokalny przewodnik (trzeba dotrzeć do odległej o pięć mil linii kolejowej omijając ludzkie siedliska i utwardzone drogi) byłby bardzo przydatny.

Twoja w tym głowa, by śniący garou zgodzili się na taką akcję. Przeprowadzenie jej powinno przebiegać wzorowo, aż do czasu, gdy pojawi się wóz Smythe'a. Samochód jedzie dość szybko, wpada w obszar zasypany kolcami, opony strzelają, wozem rzuca na wszystkie strony, zsuwa się z górki i przewraca się na bok. Ekolodzy stoją z otwartymi ustami, a Bill krzyczy: „Boże, może go zabiliśmy?" i biegnie na miejsce wypadku. Reszta najprawdopodobniej podąży za nim. Gdy znajdą się na miejscu, zobaczą radnego wijącego się wściekle w pasach bezpieczeństwa; nie jest poważnie ranny, tylko poobijany – wtedy Bill wyciągnie S&W 0.38 i odda trzy strzały w jego głowę. Bohaterów powinna ogarnąć konsternacja i zanim będą zdolni do jakiegokolwiek działania, zabójca krzyknie: „Żegnajcie, frajerzy!", przemieni się w nietoperza i odleci. Potem będzie pościg policji, aresztowanie ekologów i oczekiwanie na rozprawę sądową. W tym czasie zapadnie decyzja o lokalizacji wysypiska toksycznych śmieci, a w prasie lokalnej ukaże się artykuł o śmierci radnego Smythe, który dotychczas blokował tę decyzję.

Tak kończy się sen. Garou powinni odebrać jego treść jako ostrzeżenie przed pochopnym działaniem i czerpaniem informacji z niepewnych źródeł. Do twoich zadań należy zachęcenie ich do sprawdzenia osoby nocnego stróża, który jest ich jedynym informatorem w sprawie zakładów chemicznych. Gdy zaczną drążyć, okaże się, że osobnik ten jest bardzo podejrzany – weekendy spędza w spelunkach (narkotyki, panienki), ma kryminalną przeszłość, prowadzi wyłącznie nocny tryb życia. Gdy spotkają się z nim po raz kolejny, on zaproponuje im wystawienie prezesa (który normalnie nie rusza się bez ochrony) za drobną przysługę. Długo będzie kręcił, hęhał, chrząkał, eał, mlaskał i hmhał, zanim wydusi wreszcie czego żąda od garou. Powie, że zdaje sobie sprawę, iż to nietypowa prośba, ale chciałby od nich po kilka łyków krwi... To rozwieje zapewne wszelkie wątpliwości watahy, a jej szpony rozerwą podłego sługusa Żmija (choć nie bez walki i ran – przeciwnik może ujawnić nadludzkie zdolności). Jeśli któryś garou posiada dar *Wyczucie Żmija*, będzie on przydatny dopiero podczas tego ostatniego spotkania. Bohaterowie znajdą przy zabitym tajne dokumenty, świadczące o tym, że stróż nocny miał dostęp do wszystkich sekretów zakładu, więc powinni ucieszyć się z pokonania prawdziwego wroga i dać spokój prezesowi – najprawdopodobniej niewinnemu. W poczuciu dobrze spełnionego obowiązku garou zajmą się innymi sprawami, a po trzech tygodniach dowiedzą się, że w zakładach przeforsowano decyzję o odprowadzaniu ścieków bezpośrednio do pobliskiej rzeczki...

PODSUMOWANIE

Za wszystkim stoi prezes zakładów. Jest Krwiopijcą, a nocny stróż to jego popychadło (czyli ghul); na polecenie swego szefa opowiadał garou prawdziwe fakty dotyczące jego działalności (choć nie poparte dowodami). Potem wampir zesłał na watahę sen, który zdyskredytował w ich oczach postać informatora (są wampirze moce, które umożliwiają dużo więcej; Krwiopijca nie wymyślił całej wizji, tylko określił jakie mają wypływać z niej wnioski, a cała otoczka fabularna powstała bezpośrednio w umysłach garou). Aby całość uprawdopodobnić, przed ostatnim spotkaniem napoił nocnego stróża dużą ilością własnej krwi, co spowodowało drobne emanacje pobudzające *Wyczucie Żmija* (czy *Wyczucie nadnaturalnego*), wcisnął mu do kieszeni plik dokumentów i wmówił (czegóż nie dokona Dominacja!), że omamieni garou chętnie poczęstują go własną krwią. Wszystko po to, by zyskać trochę czasu na sprowadzenie posiłków; po tygodniu będzie już bezpieczny.

Tak kończy się opowieść o tym, że nie każda prorocza wizja prowadzi bezpośrednio do celu, a zdrowy rozsądek i dystans jest czasem dużo ważniejszy niż mocne przekonanie. Klęskę mogą ponieść te watahy, które opierając się na doświadczeniu zbyt łatwo klasyfikują problem i kontynuują rutynowo powtarzane schematy.



Tom Dowd

WSZYSTKO MA SWOJĄ CENĘ

Przekład: Tomek Kreczmar

Ilustracje: Jim Nelson, Jess Laubenstein, Elizabeth Danforth

Opowiadanie zaczerpnięte z wydanego przez firmę FASA zbioru „Talizman", który ukaże się nakładem firmy IMP

Na niewiele dni przed Pogromem leżąca w cieniu Gór Kaukawskich wioska Vissale oczekiwała w strachu na przybycie przerażających Horrorów i długich, mrocznych lat, które miały nadejść wraz z nimi. Oczekiwała również w nadziei na karawanę z Thery, która była dla jej mieszkańców jedyną szansą na przetrwanie.

Niektórzy ludzie z Vissale czekali w milczeniu, z nikim nie rozmawiając o zbliżających się czasach ciemności. Inni byli podenerwowani i całe dnie spędzali na myśleniu o wiszącym nad całym światem niebezpieczeństwie. Jeszcze inni głośno wypominali imperium Thery każde żądanie i wszelkie zło, którego nie byli w stanie zapomnieć. Kilku ze strachu niemal popadło w obłęd. Jednak byli również i tacy, którzy przygotowywali się na nadejście przyszłości – przyszłości czekającej Vissale, jeśli zdoła przetrwać Pogrom.

Przez większość czasu wieśniacy zajmowali się zwykłymi sprawami. Jedynie kilku siedziało w cieniu wysokich, cienkich drzew i spoglądało w głąb doliny, którą biegł trakt. Wysłani przez starszyznę wioski niecierpliwi i przestraszeni obserwatorzy czekali. Mieli za zadanie dać znać, gdy tylko ujrzą pierwsze ślady zbliżającego się zbawienia. To oni przyniosą wieść, że w końcu przybyła karawana wioząca magiczne pieczęcie i zapory.

Dziś drogę obserwowała Paila – córka jednego ze starszych wioski, która ledwie przekroczyła pełnoletność. Już teraz widać było, że pewnego dnia stanie się bardzo piękna, ale póki co pojawiły się jedynie pierwsze tego oznaki. Mimo to Tevern – młodszy od Paili o rok i jednocześnie najmłodszy syn pasterza – już widział to piękno.

Chłopak siedział niedaleko dziewczyny wśród najwyższych gałęzi drzewa i ukradkiem patrzył, jak obserwuje ona przesuwające się powoli po dolinie cienie chmur. Paila odnosiła się do niego z dystansem – ostatnio nawet z większym niż zwykle – i nie powiedziała mu, dlaczego tak się zachowuje. Bardzo tego pragnął, bo – choć lubił słuchać śpiewu lasu, powietrza i ich mieszkańców – wolał dźwięk jej głosu. I nagle się odezwała.

– Tev, czy kiedyś zastanawiałeś się, jaki jest świat poza Vissale? – spytała cicho, spoglądając w dal.

– Nie – odrzekł, bo niby dlaczego miałby? W Vissale zawsze było wiele rzeczy do zrobienia: trzeba opiekować się owcami i świniami, zajmować ziemią i ogrodami. Praca na wsi nie ma końca.

– A ja tak – powiedziała nagle wstając, a słaby wiatr rozwiał jej długie, niemal złote włosy. Oczy dziewczyny rozszerzyły się, z ust wydobyło westchnienie. Tevern również wstał, próbując dojrzeć to, co ona. Paila wyciągnęła rękę i wskazała palcem: daleko w dole wśród zieleni przez chwilę widać było złote błyski, które zaraz znikły.

– Czy myślisz, że...? – spytał Tevern, odwracając się do dziewczyny.

Pokiwała głową, nie odrywając wzroku od miejsca, w którym ujrzeli błyski. Nie chciała stracić śladu tego światła.

– To musi być to.

– Powinniśmy pójść – stwierdził Tevern – i powiedzieć im.

Paila nie odpowiedziała, ale spoglądała na jasne światło, które znów przebiło się przez zieleń, tym razem jakby bliżej. Tevernowi zdawało się, że ujrzał jakieś poruszające się postacie – zbliżający się szereg.

– Musimy im powiedzieć – powtórzył.

Tym razem skinęła głową, ale dalej nie odrywała wzroku od zieleni.

– Tak – cichy głos Paili zdradzał podniecenie. – Ja pójdę, a ty zostań tu i trzymaj straż.

Tevern zaczął oponować, ale dziewczyna była tek zdeterminowana, że w końcu, choć niechętnie, musiał przystać na jej propozycję.. Zaczęła schodzić po gałęziach, ale po chwili się zatrzymała, a potem ostrożnie dotknęła jego nogi. Nigdy wcześniej tego nie robiła – jeszcze nigdy go nie dotknęła. Spojrzał w dół, na nią; jej oczy wpatrywały się w głąb doliny.

– Musimy zrobić wszystko, co w naszej mocy, prawda? – spytała. – Wszystko, by uratować wszystkich?

Tevern nie był pewien, co ma na myśli, ale skinął głową.

– Tak – odpowiedział.

– Nie jest niczym złym, gdy ktoś robi to, co musi – ciągnęła, – by wszyscy przeżyli? Prawda?

– Nie – odrzekł, – nie jest.

Raz jeszcze skinęła głową, a potem ruszyła w dalszą drogę w dół drzewa.

Tevern patrzył, jak Paila schodzi, i zastanawiał się, co przed nim ukrywa. Potem zwrócił wzrok ku słabemu, pojawiającemu się i znikającemu na zmianę złotemu światłu. Był smutny i czuł dziwny, nieoczekiwany strach.

Wioska należała do małych – liczyła nie więcej niż pięć setek spokojnych dusz. Wszyscy jej mieszkańcy patrzyli teraz na niewielką karawanę, która ich odwiedziła. W skład karawany wchodził tuzin niewolników i sześciu jeźdźców na potężnych koniach srebrzystej maści, którzy chronili wóz wykonany ze złota i miedzi. Wóz unosił się w powietrzu, podtrzymywany jedynie mocą magii. Utkane z metalowych włókien chorągwie, poruszane słabym wiatrem chwytały promienie zachodzącego słońca. Wykonane ze srebra i miedzi pancerze gwardzistów błyszczały w jasnym słońcu. Migoczące barwy oświetliły niemal całą wioskę, wypędzając nawet najmroczniejsze cienie. Imperium Thery powróciło do Vissale.

Deavain – *kedate* i emisariusz potężnej Thery – westchnął i odwrócił wzrok od przestraszonych, zmęczonych twarzy. Pozwolił, by ostatnie promienie zachodzącego słońca oślepiły go. Ostatnie promienie... – pomyślał. – W zbyt krótkim czasie okaże się to zbyt prawdziwe. Magowie i jasnowidze mówią, że przesłonią je chmury zła. Chmury obrzydliwych stworów, które wypełzną z najdalszych otchłani innych światów. Chmury magicznych chorób, które powołają do życia przerażające czyny tych bestii. Oraz chmury dymów i pyłu, który pozostanie z ogarniętego płomieniami świata Dawców Imion.

Siedemdziesiąt dni – tylko tyle mu pozostało. Zbyt mało, by załatwić sprawy tu i w Tolpus, innej wiosce, przed powrotem do Parlainth i rozpoczęciem dekad przygotowań. To właśnie tam schroni się przed Długą Nocą i spustoszeniem ziemi. Czekała go jednak jeszcze długa droga do Parlainth, dlatego miał tylko sześć dni na załatwienie spraw w tej wiosce. Sześć dni na przekonanie mieszkańców Vissale, że bez jego pomocy ich dzieci czeka śmierć.

Słońce skryło się za górami; Deavain zamknął oczy. Tak wiele dni zmarnowanych na tak niewielu.

Obóz rozbito na therańską modłę – trzy mniejsze namioty tworzyły trójkąt, w środku którego stał czwarty, największy. Na ramionach trójkąta stali zwróceni na zewnątrz gwardziści dzierżący chorągwie. Koło największego namiotu znajdował się stojący teraz na ziemi wóz. Strażowała przy nim potężna istota z czarnego i szarego kamienia. Nie miała na sobie żadnego pancerza, a uzbrojona

była w wielki miecz, o długości, która dorównywała wysokości ludzkiej kobiety. Istota stała na straży – spokojnie i bez ruchu. Wieśniacy doszli do wniosku, że magiczne tajemnice Theran znajdują się w wozie, ale nie odważyli się zbliżyć do wysłanników imperium.

Powoli zapadał zmrok, obóz pogrążony był w ciszy. Namioty i ich strażników oświetlały płonące magicznym ogniem pochodnie. W powietrzu unosił się niezwykły zapach wykwintnego jedzenia.

Starsi wioski zebrali się tuż obok wysłanników Thery w dwóch grupach – po jednej stronie stali mężczyźni, po drugiej kobiety. Rozmawiali ze sobą, wymieniając spostrzeżenia i uwagi.

Obie grupy próbowały dwukrotnie zbliżyć się do wozu, ale strażnicy za każdym razem nie pozwalali na to. Mówili, że *kedate*, wysłannik potężnej Thery, zobaczy się z nimi, gdy tylko będzie gotów. Starsi chcieli wiedzieć, czy naprawdę zbliża się koniec świata. Spytali o to strażników, a ci zaśmiali się i odrzekli, że naprawdę zbliża się koniec świata, że przybędą potwory, które pożrą ich dusze. Powiedzieli również, że Thera ich ochroni, jeśli tylko mają złoto.

W namiocie elfica o imieniu Nayade uśmiechnęła się niepewnie, a następnie opuściła go, wychodząc tyłem. Deavain zamieszał napój ze sfermentowanych owoców wypełniający puchar, a potem upił mały łyk. Za ciepłe. Pokręcił głową, ale postanowił odłożyć tę sprawę na później. Czekały go ważniejsze rzeczy.

– Duch-wysłannik był dość czysty – powiedział Atalin, pomocnik *kedate*. – Nie nosił śladów zepsucia czy splugawienia, z wyjątkiem zwykłych trudów podróży. Zachowałem go na przyszłość.

Deavain skinął głową. Niemal pragnął, by duch przybył oszalały. Wtedy niesioną przez niego wiadomość można by podać w wątpliwość. Wszak było powszechnie wiadome, iż splugawione duchy przekręcają wieści zgodnie z życzeniem swych nowych, mrocznych panów. Teraz jednak nie będzie żadnych wątpliwości, z wyjątkiem uczucia spokoju i bezpieczeństwa, które otaczało to miejsce. Duch przyniósł niezwykłą wiadomość: Thera zamknęła swe wrota, by ochronić się przed Pogromem. Przez setki lat z Wielkiego Miasta nie napłyną nowe wieści. Wrota pozostaną zamknięte dopóki trwać będzie Długa Noc.

Atalin spojrzał na niewielką urnę, w której płonął węgiel wypełniony esencją ognia, chroniąc namiot przed zbliżającym się chłodem nocy.

– Oczywiście wzniesienie zapór i nałożenie pieczęci nie było łatwe. Wiele Horrorów zebrało się na wyspie, a niektóre z nich były niezwykle potężne. Starały się przeszkodzić podczas ostatniej odsłony rytuału. Niektórych przywódców niepokoiła ich obecność i liczebność.

– Zignoruj słowa czarodziejów, a czeka cię wiele niespodzianek – stwierdził Deavain kiwając głową. – Thera jest sercem magii w świecie. Było oczywiste, że stanie się celem pierwszego ataku.

– Ale taki atak... mój wuj powiedział, że zapadła się część wybrzeża!

Deavain wzruszył ramionami i upił troszkę napoju.

– Thera przetrwa, a wraz z nią jej dzieci... przynajmniej te, które jej posłuchają.

– I zapłacą.

Deavain wyczuł w głosie Atalina napięcie.

– Wszystko kosztuje i wszystko ma swoją cenę – *kedate* zacytował stare powiedzenie.

Atalin odwrócił wzrok i spojrzał w kierunku sypialni Deavaina.

– Zostały nam jeszcze trzy pergaminy. Wracając do Parlainth możemy raz jeszcze odwiedzić Hollyock. W międzyczasie objawi się zapewne więcej znaków, może nawet przybędzie kilka stworów. Mieszkańcy mogą zmienić zdanie.

Kedate rzucił gniewne spojrzenie ku swemu pomocnikowi.

– Ta okolica miała zbyt dużo szczęścia. Gdyby Horrory już tu przybyły, teraz zapewne siedzielibyśmy bezpieczni w Parlainth.

– Trudno przekonać wieśniaków, że istnieje niebezpieczeństwo, którego nie widzą.

– Ci wieśniacy – prychnął Deavain – nie zauważyliby niebezpieczeństwa nawet gdyby spadło na nich na skrzydłach smoka.

– To rolnicy i pasterze, *kedate*. Jedyne niebezpieczeństwo, jakie znają, to wilki i szkodniki.

Deavain spojrzał w głąb wypełnionego napojem pucharu.

– Są mądrzejsi niż to pokazują, ale i tak pozostają głu...

Płonąca esencja ognia rozbłysła, rozjaśniając wnętrze, kiedy nocna bryza wdarła się do środka przez uniesioną zasłonę. Do namiotu wszedł Allessaro – dowódca gwardzistów – i zasalutował, wpierw unosząc rękę do ucha, a później kładąc ją na sercu.

– Zebrało się wielu wieśniaków, tak jak rozkazałeś, panie. Starszyzna protestowała, ale nowiny szybko się rozchodzą i mieszkańcy zaczęli zbierać się na własną rękę.

Kedate skinął głową. Starszyzna zapewne pragnie sama spotkać się z wysłannikami Thery, ale tak się nie stanie. Wszyscy mieszkańcy muszą dowiedzieć się o grożącym im niebezpieczeństwie. Wszyscy muszą czuć strach, bo dopiero wtedy starszyzna zacznie się bać z całą resztą. Dzięki temu negocjacje staną się łatwiejsze.

– Dziękuję, *tearai*. Wkrótce przyjdziemy.

Płomienie pochodni tańczyły na wieczornym wietrze, wprawiając cienie zebranych mieszkańców w dziwaczny ruch. Tłum był hałaśliwy i zaniepokojony, jednak kiedy przybyli Deavain i Atalin, wszyscy ucichli.

Kedate Thery z namysłem wybrał swój strój, pragnąc wywrzeć wrażenie, ale nie przytłoczyć zebranych. Miał na sobie szatę w kolorach ciemnej czerwieni i szarości – to były kolory jego rodu, choć wieśniacy ani o tym nie wiedzieli, ani ich to nie interesowało. Szatę pokrywał skomplikowany wzór, zaczynający się na prawym ramieniu, a kończący prawie przy kolanach. Zwrócą na niego uwagę, jeśli potrafią rozpoznać znaki magów, choć Deavain nie był jednym z nich. Miał na sobie również płaszcz z najwspanialszego szarego jedwabiu, przeplatanego nićmi, które mieniły się w świetle pochodni. Zarówno szata, jak i płaszcz były zgodnie z panującą modą dwukrotnie związane w pasie sznurkiem, którego końce zwisały po bokach. Rękawice i lamówki na płaszczu wykonano z ciemnej, lśniącej skóry zdobionej srebrem. Na lewej piersi *kedate* nosił oznakę swego urzędu – therańskie słońce z promieniami z pojedynczą, złotą wstęgą.

Deavain nosił tylko jedną ozdobę – rodowe dziedzictwo sprzed wieków. Był to spoczywający na piersi amulet zawieszony na ciemnozłotym łańcuchu. Miał wielkość dziecięcej piąstki, a wykonano go z przezroczystego bursztynu, który promieniał wewnętrznym światłem. W środku amuletu znajdowała się miniaturowa postać niejako zawieszona w kamieniu – wietrzniak płci żeńskiej niewiele mniejszy od całej ozdoby. Niewielka istotka była naga i jakby zamrożona w locie. Czasem postać wydawała się niemal poruszać, a Deavain nieraz miał wrażenie, że słyszy jej słodki głos przebijający się przez ciemność nocy. Powiedziano mu, że amulet świeci, kiedy znajduje się blisko Horrora. Wraz z ozdobą przekazywano opowieść o tym, jak powstała. On po raz pierwszy usłyszał ją w dniu, w którym stał się dorosły i w którym otrzymał amulet. To była mroczna historia, jednak była niczym w porównaniu z tą, którą zaraz opowie mieszkańcom Vissale.

Wieśniacy obserwowali go. Byli głodni jego słów, a on wiedział, jak ich nasycić. Tłum był zbyt liczny, aby zdołał użyć swej magii i osiągnąć jakieś widoczne efekty. Swoją moc wykorzysta później i wpłynie na najważniejszych. Teraz musi skorzystać z bardziej przyziemnych metod – przemówi do każdej z oświetlonych płomieniami pochodni osób. Mieszkańcy Vissale dowiedzą się, że potrzebują Thery.

– Ludu Vissale, jestem Deavain ne'Sammaran, *kedate* wielkiej Thery. Dziękuję wam, że przyjęliście mnie w swej wiosce, choć z żalem muszę stwierdzić, iż przynoszę przerażające wieści.

Tłum zafalował. Wieśniacy mruczeli do siebie z niepokojem i ciekawością. Deavain pozwolił im na to, w międzyczasie obserwując starszyznę. Niektórzy byli spokojni, inni – zatrwożeni, kilku zbladło. Podzielili się, co bardzo go ucieszyło. Może mimo wszystko nie spędzi tu zbyt wiele czasu? Szmer zaczął zamierać, więc powrócił do rozpoczętej przemowy.

– Doszła was już wieść o nadejściu Horrorów. Jestem tu po to, by ją potwierdzić. Obawiam się jednak, że czas grozy nadejdzie wcześniej, niż się tego spodziewamy. Horrory to straszliwe i przerażające istoty, których serca wypełniają jedynie plugawe pragnienia. Te

stwory nie przejmują się nami, naszymi rodzinami, dziećmi czy ziemią. Pragną tylko naszych dusz, którymi mogą nasycić mroczny głód. – *Kedate* wodził wzrokiem po tłumie, patrząc, jak reaguje na jego słowa. Jedna z kobiet nie mogła powstrzymać nerwowego drżenia warg. Inna, już siwiejąca, kręciła głową z niedowierzaniem. W samym środku stał rudobrody mężczyzna, który wyglądał na rozgniewanego.

– Przybędzie cała armia tych bestii i rozpali powietrze, ziemię, wodę i niebo – ciągnął. – Będą szukać naszych jaśniejących dusz niczym myśliwskie psy... bez litości, zmęczenia czy żalu. Nie można im się oprzeć.

Tłum opanował strach i niepewność. Jednak jedna z osób zareagowała w sposób, którego Deavain się nie spodziewał – rudobrody wybuchł gniewem.

– Kłamca! – krzyknął wskazując na Deavaina. – To jakieś wyssane z palca koszmary, a nie prawda!

Kedate zwrócił się w kierunku mężczyzny i uśmiechnął, pozwalając, by wypełniła go magiczna energia.

– Jak się nazywasz? – spytał cicho, zaskakując zagniewanego mężczyznę.

– Fairal – wyjąkał rudobrody po chwili.

– Mówię prawdę, Fairalu – stwierdził Deavain rozkładając ręce. – Po co bym tu przyjeżdżał, gdyby moje słowa były kłamstwem?

– Chcesz naszej ziemi – odrzekł rudobrody, raz jeszcze wytykając *kedate* palcem. – Chcesz naszych zbiorów. Chcesz, byśmy zostali twoimi niewolnikami.

Wielu wieśniaków kiwało głową, zgadzając się ze słowami rudobrodego, inni wyglądali na przerażonych tym wybuchem.

– Tak, tak – dodała jakaś kobieta piskliwym głosem. – Tak jak przedtem.

Deavain skinął głową. Pamiętał raporty karawan zbierających dziesięcinę, które tędy przejeżdżały. Ich przywódcy nie byli ani wystarczająco dyplomatyczni, ani skuteczni.

– Nie okłamywałbym was – powiedział. – Póki co tę wioskę omijała pierwsza fala Horrorów. Ale tak nie będzie zawsze.

– Doog zabił coś błotnistego sześć księżyców temu! – rozległ się młody głos kogoś stojącego z tyłu.

– Coś błotnistego? – spytał Deavain, czekając na jakąś reakcję.

– Było w pomyjach dla zwierząt – odpowiedział inny wieśniak. – Przypominało wielką, wrzącą kupę błota. Zabiliśmy to coś, ale wcześniej pożarło dwa muły. – Głos mówiącego łamał się, a jego oczy płonęły. Bał się.

Deavain skinął głową i stwierdził:

– Horrory dotarły do Vissale.

– Ale zabiliśmy to! – krzyknął rudobrody. – Możemy z nimi walczyć!

Zebrani wieśniacy zaczęli mamrotać. Deavain wyczuł zachwianie równowagi. Musiał postarać się ją utrzymać. Zmienił ton głosu i pozwolił, by przez jego usta przepłynęła moc magicznych talentów.

– Tak, Fairalu, zabiliście to. I chwała należy się tym, którzy zabili Horrora w obejściu Dooga. Co by się jednak stało, gdyby były dwa? Albo trzy? Albo dziesięć? Albo tak wiele, jak drzew w lesie lub ptaków na niebie? Czy zabilibyście je wszystkie? Czy bylibyście w stanie walczyć z nimi wszystkimi?

Kedate czuł, jak niepewność rodzi się, a potem rozpowszechnia. Po każdym wypowiedzianym słowie spoglądał na inną twarz – bledły, kiedy jego wzrok je napotykał. Wszystkie z wyjątkiem jednej, z wyjątkiem twarzy elfa o czarnych włosach, umięśnionym ciele i nieustępliwych oczach. Wioskowy twardziel o spojrzeniu wojownika.

– Co stanie się, jeśli wzniecą pożar? – ciągnął Deavain. – Albo przemienią kości bohatera w pył, który rozrzucą w cztery strony świata? A jeżeli potrafią opanowywać umysły? Poruszać się szybko niczym błyskawice? Co zrobicie, gdy będą wielkości byka? Gdy będą myślały jak człowiek? Gdy nie będziecie mogli ich ujrzeć? Gdy będą w stanie rozkazywać żywiołom? Jeżeli zwrócą matkę przeciw swym dzieciom? Co wtedy? Czy wtedy zdołacie z nimi walczyć?

Na chwilę zapadła cisza, którą przerwał cichy, spokojny i pewny kobiecy głos:

– Thera nas ochroni.

– Tak – powiedział Deavain, poszukując w tłumie twarzy przedmówcy, – Thera może was ochronić. Potęga Thery nie ma sobie równych na tym świecie, ale Horrory pochodzą z najdalszych otchłani zaświatów.

W końcu wzrok *kedate* natrafił na przedmówcę, a wtedy Deavain niemal stracił kontrolę nad słowami i magią. Stała daleko z tyłu, schowana w cieniu i zawinięta fałdami płaszcza, jednak mimo to Theranin ujrzał, jaka jest piękna. Miała bladą twarz, w której żyły jasne i bystre oczy, błyszczące niczym esencja wody. Kosmyki złotych włosów opadały jej na policzki. Uśmiechnęła się i odpowiedziała spojrzeniem na jego spojrzenie. Deavain nie wątpił, że w tym przypadku nie będzie musiał użyć magii.

– Nawet Thera – powiedział – nie jest w stanie walczyć z armią Horrorów.

Niemal wszyscy westchnęli ze strachu. Deavain wiedział, że powinien odwrócić wzrok od dziewczyny, ale nie mógł. Nie czuł w niej ani śladu strachu, ale coś innego, niezwykłego.

– Nie dalej jak trzy księżyce temu Thera zamknęła swe wrota i wzniosła zapory przeciw Horrorom.

Kilka osób krzyknęło, inni zbliżyli się jeszcze bardziej do siebie. Dziewczyna tylko skinęła i spojrzała ku starzyźnie, a wtedy Deavain zwrócił wzrok z powrotem ku tłumowi. Jednak twarz kobiety wciąż płonęła jasno w jego głowie.

– Wzniesiono zapory i nałożono pieczęcie, których Horrory nie zdołają przełamać. Ochronią one Therę podczas Długiej Nocy. Dopiero za kilkaset lat, kiedy Horrory opuszczą nasz świat, wrota znów zostaną otwarte.

– A Parlainth! – ktoś przekrzyczał narastający szum. – W Parlainth stacjonuje legion Theran! Oni mogą walczyć z Horrorami!

– Nie – odrzekł Deavain. – Zdołają pokonać tylko te stwory, które teraz nam zagrażają, nie będą jednak w stanie oprzeć się nadciągającej hordzie. Nic nie jest w stanie się jej oprzeć. Jeszcze za życia waszych dzieci Parlainth też zamknie wrota, by ochronić się przed niebezpieczeństwami Długiej Nocy i Horrorami. A wtedy nikt nie otrzyma od niego pomocy.

Po tych słowach zapanowała głośna wrzawa. Ktoś zaczął lamentować. Gdzie indziej wybuchła przepychanka. Deavain wzniósł rękę, ale zanim tłum zdołał zareagować, rozległ się silny głos – jednego ze stojących z tyłu starszych. Mężczyzna był dobrze ubrany, miał ciemną, ogorzałą twarz, brodę i potężną klatkę piersiową.

– Czy przyszedłeś nam oznajmić, że nasze dzieci czeka zagłada? Bez wątpienia pragniesz nam je odebrać i zabrać ze sobą tam, gdzie będą *bezpieczne*.

Zanim Deavain zdołał odpowiedzieć, odezwała się złotowłosa dziewczyna, głosem czystym i słodkim niczym najwspanialsza muzyka.

– Twoje słowa mogą sprowadzić na nas zagładę. Wysłuchaj *kedate*. Wątpię, by przybył tu tylko po to, by powiedzieć nam, iż czeka nas śmierć.

Deavain skinął w podzięce dziewczynie, a ona odpowiedziała mu długim uśmiechem. Twarz starszego mężczyzny pociemniała.

– To prawda – powiedział Deavain. – Żaden z was nie będzie musiał umrzeć lub wyjechać. Żaden.

Wieśniacy spoglądali to na siebie nawzajem, to na niego z jednakowym zdziwieniem. Deavain uśmiechnął się w duchu. Jego magia nie zadziałała na wszystkich, ale wpłynęła na wystarczająco wielu z nich.

– Przywiozłem ze sobą tajemnicę pieczęci chroniących przed Horrorami, które pozwolą Vissale przetrwać Pogrom.

– Czy będziemy musieli wykopać jamę? – wrzasnął ktoś. – Słyszeliśmy, że wioskę trzeba przenieść do jamy, a potem wznieść... – głos zaginął w powodzi innych. Deavain raz jeszcze uniósł rękę, uciszając tłum.

– Będziecie potrzebowali zabezpieczeń i ochrony. Mury z kamienia i ziemi utrzymają z dala od was słabsze Horrory. Jednak przeciwko silniejszym będziecie musieli wzmocnić je symbolami i znakami, których te stwory nie mogą dotknąć lub na które nie mogą patrzeć.

Dziewczyna raz jeszcze przykuła jego uwagę; nieświadomie zaczął się na nią patrzeć, wypowiadając kolejne słowa. Raz jeszcze odpowiedziała spojrzeniem na jego spojrzenie i otworzyła usta, jakby chciała coś powiedzieć, ale zachowała milczenie.

– Mam ze sobą potężne pergaminy z zaklęciami i instrukcjami, które wykonali najpotężniejsi czarodzieje Thery. Dzięki nim zbudujecie miejsce, w którym się schronicie. Zbudujecie kaer. Potem wzniesiecie magiczne zapory i nałożycie pieczęcie. Te pergaminy ochronią was przed Horrorami. Pamiętajcie jednak, że to tylko narzędzia. Bez waszej siły i woli będą bezużyteczne. To wy musicie zbudować kaer. To będzie dzieło waszego życia, które rozpocznie się dziś, a zakończy w chwili nadejścia Długiej Nocy. Jednak dzięki niemu wasze dzieci i dzieci waszych dzieci będą bezpieczne przez wiele pokoleń. Wpierw jednak musicie nauczyć się korzystać z pergaminów. Tę zaś sprawę oraz kilka innych przedyskutuję z waszą starszyzną. Wy przynajmniej wiecie teraz, co leży na każdej z szal wagi. Możecie skazać swe dzieci na zagładę, próbując oprzeć się Pogromowi na własną rękę. Jestem jednak pewien, że nie dotrwają ona do końca inwazji Horrorów. A moje dzieci w Parlainth, chronione tą samą magią, przetrwają Długą Noc.

Dziewczyna uśmiechnęła się szeroko. W tym uśmiechu Deavain ujrzał zaproszenie i przyjął je. Dziewczyna pragnęła wyrwać się z tego miejsca, z Vissale. Pragnęła jego oraz tego, co może jej ofiarować. Uśmiechnął się do niej w odpowiedzi, informując ją tym samym, że zna jej marzenia. Była młoda i piękna, a stanie się użyteczna.

– Jednak ostateczne słowo należy do starszyzny. Porozmawiajcie z nią, ludu Vissale. Powiedzcie, że chcecie, by wasze dzieci żyły, by przetrwały, a tak się stanie, bowiem Thera posiada potęgę zdolną je ochronić.



Deavain jeszcze raz zaczął wodzić wzrokiem po tłumie. Wielu zdawało się mieć jeszcze wątpliwości, choć i w ich oczach powoli rodziła się pewność. Niektórzy byli zmieszani, inni po prostu przestraszeni. Starszyzna – kobiety i mężczyźni – nie kryła swego gniewu. *Kedate* podejrzewał, że po raz pierwszy od lat coś ich zjednoczyło.

Nie dojrzał w tłumie ani młodego elfa, ani rudobrodego mężczyzny. Ujrzał jednak innych – między innymi czarnowłosego chłopca pełnego nienawiści. Młodzieniec obrzucił go groźnym spojrzeniem, w odpowiedzi Theranin uśmiechnął się lekko. Chłopiec odwrócił się, ale dziewczyna wciąż na niego patrzyła.

– Chwała wam wszystkim – Deavain zwrócił się po raz ostatni do tłumu – i niech wasze dzieci dadzą początek legendom, które narodzą się po Pogromie. Moje dzieci będą z niecierpliwością czekać na te opowieści.

Po tych słowach *kedate* odwrócił się, a tłum wybuchł wrzawą. Niektórzy wieśniacy próbowali zbliżyć się do niego chcąc się kłócić lub upewnić. Gwardziści odepchnęli ich.

– Interesująca zbieranina – stwierdził Atalin podchodząc do *kedate*. Podczas całej przemowy obserwował tłum, oceniając go.

Kedate potwierdził jego słowa skinieniem głowy.

– Mają różne pragnienia i cele. Podjęcie decyzji może zabrać im więcej czasu niż myśleliśmy. Bardzo możliwe, że będziemy musieli spędzić tu kilka dni.

Atalin uśmiechnął się szeroko.

– Naprawdę uważasz, że ta kobieta zajmie ci kilka dni?

Deavain poczuł się dziwnie zakłopotany tym pytaniem.

– Nie, z pewnością nie – odpowiedział. – Ale starszyzna będzie się kłócić, a my podróżowaliśmy wiele dni. Konie i gwardziści na pewno skorzystają z odpoczynku.

– Słuszne spostrzeżenie, *kedate*. Nic dziwnego, że jesteś pośród tych, którzy mają szansę zostać *tharai*.

– Istotnie – prychnął Deavain. – Nic dziwnego.

Spojrzał raz jeszcze na tłum i dostrzegł kobietę, stojącą na jego skraju. Obserwowała go.

– Pójdź porozmawiać ze starszyzną. Będą źli, ale wiesz, jak ich ugłaskać. Nie zacznij tylko negocjacji ceny, jaką muszą zapłacić za naszą pomoc. Tym zajmiemy się jutro. Niech się najpierw prześpią.

Atalin również spojrzał na dziewczynę.

– Prześpią? Czy to będzie sen? Cóż, nie wspomnę o cenie aż do jutra – stwierdził, odwracając się i ruszył poprzez tłum w kierunku starszyzny. Deavain oderwał od niego wzrok i spojrzał na dziewczynę. Zbliżyła się, ale gwardziści nie pozwolili jej podejść do niego.

– Przepuście ją – rozkazał Deavain. Jego żołnierze uczynili to, salutując. Stojące nieopodal dziecko patrzyło szeroko otwartymi oczami na żywy przykład therańskiej potęgi. Gwardziści zignorowali je.

Dziewczyna zbliżyła się, a *kedate* przyjrzał się jej lepiej. Była tylko trochę od niego niższa. Miała zielone, błyszczące niczym klejnoty oczy, które rozjaśniały najpiękniejszą twarz, jaką w życiu widział. Poczuł dziwne pieczenie; miał nadzieję, że na twarzy nie wykwitł mu rumieniec.

Była szczelnie zawinięta płaszczem, chroniącym przed chłodem nocy, więc Deavain zdołał jedynie stwierdzić, że jest dość chuda. Zdziwiło go natomiast jej ubranie – było za dobre, jak na taką wioskę.

Przez chwilę stał w milczeniu bez ruchu, niemal czując, jak jej piękno przepływa przez niego.

– Dziękuję za twoje słowa – stwierdził w końcu. – Bardzo je doceniam.

– Zapewne były niepotrzebne – odrzekła, kłaniając się lekko, a jej twarz rozjaśniła się z zadowolenia. – Oni szanują i respektują Therę.

– Oczywiście – powiedział uśmiechając się. – Ale mnie znieważyli. Jestem Deavain ne'Sammaran z *feata* Astanara z Thery.

Odwzajemniła uśmiech, a on poczuł ciepło, które stawiło czoło chłodowi nocy.

– Mówiłeś, że jesteś *kedate*. Co to znaczy? – spytała.

– W języku Thery wyraz ten dosłownie oznacza „zastępcę". Pomagam *prela*, namiestnikowi Parlainth, w administrowaniu tą częścią Barsawii.

– Mamy więc szczęście, że ty zajmujesz to stanowisko.

– A ja, że tu się znalazłem.

Uśmiechnęła się raz jeszcze, a potem na chwilę odwróciła od niego wzrok i spojrzała na stojących nieopodal wieśniaków.

– Powinnam już iść. Mój ojciec wygląda na zdenerwowanego.

Deavain podążył za jej wzrokiem i ujrzał jednego ze starszych – dobrze zbudowanego brodacza, który zarzucił mu próbę porwania ich dzieci. Mężczyzna wyglądał na złego i zaniepokojonego jednocześnie. Odwrócił się, kiedy tylko zorientował się, że *kedate* patrzy na niego.

– Oczywiście, ale musimy jeszcze kiedyś porozmawiać.

Skłoniła się lekko i powiedziała:

– Na pewno porozmawiamy. Mam wiele pytań o Parlainth, o inne miejsca i rzeczy.

– Mam nadzieję, że będę potrafił na nie odpowiedzieć.

– Z pewnością – odrzekła i odeszła znikając w tłumie, rzucając mu jeszcze jedno wesołe spojrzenie. Pozwolił jej odejść. Była w końcu wieśniaczką, *maetik*, a on *kedate* wielkiej Thery. Jednak teraz Deavain cieszył się, że karawana pozostanie w Vissale jeszcze kilka dni.

Następnego dnia, gdy słońce oświetliło już otaczające wioskę góry i wygoniło poranną mgłę, Deavain i Atalin zaczęli spacerować po Vissale obserwując i będąc obserwowanymi. Żaden z wieśniaków nie podszedł do nich – dwóch gwardzistów w pozłacanych pancerzach, idących za therańskimi urzędnikami gwarantowało, że nic podobnego się nie zdarzy. *Kedate* i jego pomocnik z leniwym zainteresowaniem obserwowali poranne pranie i ludzi naprawiających jedną ze stodół.

Atalin spędził ranek ze starszyzną. Przedstawił cenę, jakiej Thera życzy sobie za ochronne pergaminy. Teraz starszyzna – mężczyźni i kobiety – dyskutowali w jednej ze stodół. Od czasu do czasu słychać było ich krzyki, które przebijały się nawet ponad odgłosami dobiegającymi z kuźni. Nieraz Deavainowi nie udawało się odróżnić jednych od drugich. Jego myśli błądziły w zupełnie innej krainie.

Zorientował się, że nie zna imienia dziewczyny.

Kiedy słońce było niemal dokładnie nad ich głowami, drzwi stodoły stanęły otworem. Starszyzna wyszła na światło dnia, wciąż jeszcze się spierając. Na twarzach mężczyzn i kobiet widać było gniew i zniecierpliwienie. Kilku rzuciło Theranom wrogie spojrzenia. Deavain i Atalin zignorowali zniewagę, czekając, aż któryś ze starszych podejdzie do nich, ale nic takiego się nie zdarzyło. Zamiast tego zza jednej z szop wyszła dziewczyna i natychmiast zaczęła iść w kierunku mężczyzny, którego *kedate* uważał za jej ojca. Dyskutujący starsi natychmiast ucichli – czuli się skrępowani; odsuwali się i odwracali, kiedy przechodziła obok nich.

Deavain zastanawiał się, czy taką cenę płaci za te kilka słów, które z nim zamieniła? Czy tylko tyle warci są mieszkańcy tej wioski? Czy tak okazują szacunek jemu, wysłannikowi Thery? Teraz zrozumiał, dlaczego pragnęła opuścić Vissale. On nie tolerowałby takiego traktowania. A w innych warunkach nie tolerowałby również ich zniewag.

Dziewczyna podeszła w końcu do ojca i zaczęła z nim rozmawiać. Mężczyzna rzucił krótkie spojrzenie w kierunku Theran, ale szybko odwrócił wzrok. Ojciec i córka prowadzili ożywioną dyskusję.

– Nie rozumiem tej prowincjonalnej polityki – stwierdził Atalin. – Szanuję ją, ale nie potrafię zrozumieć.

Deavain skinął głową, ale nie odrywał wzroku od dziewczyny. Z wielkim trudem zdołał zmusić się do wymyślenia jakiejś odpowiedzi.

– Są ograniczeni – powiedział. – Myślą tylko o tegorocznych zbiorach. Widzą tylko świecące dziś słońce. Nie zastanawiają się, jak w dniach głodu imperium zdobywało dla nich jedzenie. Nie pamiętają, że w czasach zarazy therańscy uzdrowiciele ich leczyli.

Atalin chciał coś powiedzieć, ale widząc oddalającą się od ojca dziewczynę, powstrzymał się. Młoda kobieta z uśmiechem na ustach zbliżała się do dwóch Theran.

– Wiele ryzykuje – stwierdził cicho Atalin.

– Wie, co musi uczynić – powiedział Deavain uśmiechając się lekko. – Gdybyż wszyscy byli tacy mądrzy...

Gdy tylko dziewczyna oddaliła się od starszych, ci znów zaczęli ze sobą dyskutować. Przez chwilę spierali się z jej ojcem, stojącym w samym środku grupy. Zbliżającej się do nich dziewczynie towarzyszyły ponure spojrzenia.

– Witaj, *kedate* – powiedziała, a potem zwróciła się do Atalina. – Wybacz, ale nie mogę zwrócić się do ciebie zgodnie z twoim tytułem...

– *Kae'kedate* – przerwał jej, kłaniając się lekko.

– Pomocnik *kedate*? – spytała.

– Jesteś niezwykle bystra – stwierdził Deavain z uśmiechem.

– Słyszałem już wcześniej therański – powiedziała wzruszając ramionami. – Byłam jednak wtedy dość młoda.

– Czy przedstawiciele Thery często tu przyjeżdżali? – zapytała Atalin, zdziwiony jej słowami.

– Sporadycznie – odrzekła, marszcząc czoło. – Szybko się uczę.

– To widać – stwierdził Deavain. Łatwość, z jaką radziła sobie z tymi kilkoma therańskimi słowami, zaskoczyła go. Pozwalała odkryć bystry umysł, towarzyszący pięknej twarzy, a to rzadko się zdarzało. Pomyślał, że wiele rzeczy może ją nauczyć. Samych najlepszych.

– Dziękuję, *kedate* – uśmiechnęła się słabo do niego. – Starsi pragną, bym poinformowała was, że podjęli decyzję. Chcą, byś do nich poszedł – dodała, patrząc na Atalina. Theranin spojrzał ponad nią; starszyzna powoli wchodziła do stodoły.

– Naprawdę? – spytał Atalin. – Proszę, poinformuj starszyznę...

– Nie ma w tym nic złego – przerwał mu Deavain. – Pójdź tam i wysłuchaj ich odpowiedzi.

Oczy Atalina rozszerzyły się nieco. Chciał coś powiedzieć, ale zmienił zdanie, gdy zobaczył, że *kedate* nie odrywa wzroku od dziewczyny.

– Dobrze – westchnął i ruszył w kierunku stodoły. Dziewczyna przez chwilę patrzyła na niego, a potem odwróciła wzrok z powrotem ku Deavainowi.

– Szybko wróci – stwierdziła. – Podejrzewam, że odpowiedź starszyzny będzie krótka.

– Tym większa szkoda – odrzekł *kedate*, stając tuż przed nią. Z uśmiechem odsunął kosmyk złotych włosów, którym słaby wiatr zasłonił jej twarz. Pochyliła się lekko i jego dłoń przesunęła się po jej policzku. Deavainowi zdawało się, że dotyka jedwabiu. Jej oczy płonęły gorącym ogniem.

– Dzień minął niezwykle szybko – powiedziała. – Słońce powoli zbliża się ku zachodowi.

– Często zaskakuje mnie noc, szybko zapadająca w tej części Barsawii – odrzekł Deavain. Jej twarz była pozbawiona wszelkich, nawet najmniejszych skaz. Nie zauważył żadnego znamienia, żadnej zmarszczki; ani śladu ciężkiego życia, które toczyła na tej ziemi. W Therze jej piękność zapewni mu honory. W Parlainth przyniesie mu chwałę, bowiem nie znajdzie się tam podobna do niej. – A noce są takie ciemne i ciche.

– Nie zawsze – zaprzeczyła, kręcąc głową.

Ze stojącej za nią stodoły wyszedł Atalin. Szedł w ich kierunku i Deavain wiedział, że musi mówić szybko, choć trudno mu było formułować myśli w zdania. Nie mógł również spokojnie ustać. Tak wiele pragnął jej powiedzieć.

– Chciałbym zjeść z tobą kolację dziś wieczorem – wykrztusił w końcu.

– Będę zaszczycona, *kedate* – odpowiedziała, uśmiechając się z radości.

– Nie, *aileara*, to ja będę zaszczycony.

Chciała coś powiedzieć, ale uprzedził ją uśmiechając się i podnosząc palec ku górze.

– Później powiem ci, co to znaczy – obiecał.

Kiedy Atalin podszedł, dziewczyna cofnęła się nieznacznie.

– A więc do zobaczenia – powiedziała, kłaniając się z szacunkiem Deavainowi, a potem Atalinowi, który nie zareagował.

Odwróciła się i zaczęła iść w kierunku stodoły, w której dyskutowali starsi.

– Odrzucili naszą ofertę – powiedział Atalin. W jego głosie czuć było gniew i zdziwienie. Deavain nie słuchał go; patrzył na oddalającą się dziewczynę skąpaną w świetle słońca. – Boją się, że nasza propozycja wraz z dziesięciną zrujnuje ich i że nic im nie pozostanie.

Deavain obserwował dziewczynę. Tuż przed wejściem do stodoły odwróciła się i raz jeszcze uśmiechnęła do niego przez ramię.

– *Kedate*?

Przez otwarte drzwi widział, jak zbliżyła się do starszych i zaczyna z nimi rozmawiać. Znów źle ją potraktowali, a to go rozgniewało. Nie mieli prawa tak jej traktować. Nie mieli prawa...

– *Kedate*? – spytał raz jeszcze Atalin, dotykając ramienia Deavaina. *Kedate* poczuł, że coś odrywa go od dziewczyny. Gniew minął tak szybko, jak się zrodził. Deavain, mrugając oczami, zwrócił się do swego pomocnika.

– Tak... tak... odrzucili naszą ofertę...

Atalin skinął głową. Na jego twarzy widać było niepokój.

– Uważają, że cena jest zbyt wysoka, szczególnie gdy doda się do niej dziesięcinę, którą muszą płacić Parlainth.

– A alternatywa? – spytała Deavain. – Czy zapoznałeś ich z alternatywą?

– Nigdy nie negocjowałem ceny, nie konsultując się uprzednio z tobą, *kedate*.

– Oczywiście – stwierdził Deavain, kiwając głową. – Ale czy zdają sobie sprawę, że mają również alternatywę? Musi do nich dotrzeć, że takowa istnieje.

– Dałem im to do zrozumienia. Subtelnie. Powinni zrozumieć moje intencje, ale nie wierzę, by zaakceptowali alternatywy.

– Czyżby? – spytał Deavain.

– To biedni wieśniacy, *kedate*. Obejrzałem ich pola i zapasy. Naprawdę niewiele posiadają. Nic, co mogłoby dorównać cenie, jaką zaproponowaliśmy.

– Ci wieśniacy – prychnął Deavain – nie są wcale tak biedni, jak chcą, byś myślał. Spójrz na ubrania starszyzny.

– Ładne, jak na *maetik*, to prawda, ale gorsze od tych, jakie noszą biedacy w Parlainth.

Kedate pokiwał przecząco głową i wskazał na wieśniaka, który pracował koło zagrody dla zwierząt. Rozpoznał w nim młodego elfa z oczami wojownika, którego widział wczoraj wieczorem.

– Widzisz tego elfa? Spójrz na jego buty. To nie są buty wieśniaka. Są z dobrego materiału. Nadają się do podróży. W jaki sposób prosty wieśniak zdobyłby takie buty? Każdy wędrowny handlarz, którzy przemierzałby te góry, zażyczyłby sobie zbyt wiele, by biedak, za jakiego go uważasz, mógł sobie na nie pozwolić.

– Może kupił je podczas jakiejś podróży? Bezpośrednio od szewca? – zasugerował Atalin.

– Podróże? Ci wieśniacy nie podróżują. Żyją w cieniu tych gór i wierzą, że tu są bezpieczni. Nie, takie buty nosi ktoś, kto jest czegoś wart – stwierdził Deavain i rozejrzał się po wiosce. – Ta wioska też ma jakąś wartość. – Spojrzał raz jeszcze na drzwi, za którymi znikła dziewczyna. – Nie możemy nie doceniać jej mieszkańców.

Tej nocy wiatr był silniejszy niż wcześniej. Deavain słyszał, jak szaleje po obozie. Przypomniał sobie starą opowieść o żerującym duchu, który jeździł na nocnym wietrze i porywał dusze śpiących dzieci. Wieczerzał sam. Dziewczyna przysłała mu wiadomość, że starsi wioski zebrali się, by przedyskutować alternatywę, która przedstawił im Atalin. Jej ojciec nalegał, by była tam i im usługiwała. Deavain nie mógł nie wyczuć pogardy w jej słowach. Nienawidziła tych wieśniaków. Nienawidziła tego miejsca. Wyjedzie z nim.

Siedział sam, myśląc o komnacie, którą przygotuje dla niej w domu. O balkonie i nowym ogrodzie, na który będzie wychodziła. Zastanawiał się, co powiedzą jego przyjaciele i wrogowie. Myślał o jej pięknie i widział jej oczy. Widział je jednak tylko w pamięci – jasne, ale przyćmione upływem czasu. Pragnął ujrzeć ją teraz.

Pośpiesznie przemierzył namiot i podszedł do małej, drewnianej skrzyni, która stała obok łoża. Dotknął jej zdobionego wieka i przebiegł palcami po wyrzeźbionych wirach, otwierając ją. W skrzynce znajdowały się magiczne skarby, które zbierał przez wiele lat. Wyciągnął ze środka drugie, znacznie mniejsze puzderko. Podczas gdy skrzynia miała kolor jasnego drzewa, pudełko było ciemne niczym noc.

Zamknął skrzynkę i postawił na jej wieku puzderko, które było niewiele mniejsze od jego dłoni. Otworzył je bez większych problemów. Wewnątrz znajdował się o połowę mniejszy od puzderka przedmiot, zawinięty w skrawek jedwabnego materiału, ozdobionego tajemniczym rysunkiem głowy jakiegoś stworzenia. Rysunek był czarno-szary, z wyjątkiem błękitnych oczu, które odbijały świetlne refleksy po całym namiocie.

Deavain odwinął materiał, odsłaniając małą figurkę jakiegoś stworzenia, najprawdopodobniej żuka. Jego głowa niewiele różniła się od tej, jaką namalowano na jedwabiu. Kiedy *kedate* obracał go w ręku, w namiocie rozległ się cichy, suchy dźwięk, który mogłyby wydać zeschnięte liście poruszane nocną bryzą. Deavain uśmiechnął się. Żuka wykonano w krainie za najdalszymi górami, w której ludzie oddawali cześć ognistym drzewom zstępującym z niebios. Mógł go wysłać, by szpiegował tych, których obraz miał w umyśle. Kiedy zakładał na twarz skrawek materiału, jego głowa stawała się głową żuka, jego oczy – oczami żuka, jego uszy – uszami żuka. Mógł widzieć i słyszeć to, co widziało i słyszało stworzenie, samemu pozostając niewidzialnym. Wyśle je na poszukiwania dziewczyny. Będzie oglądał ją tak długo, jak długo nie wyczerpie go korzystanie z magicznej mocy przedmiotu.

Uderzył lekko grzbiet żuka, tak jak go uczono, a stworzenie poruszyło się trochę. Uderzył raz jeszcze. Szare skrzydełka żuka zatrzepotały. Był gotów.

Deavain pomyślał o dziewczynie i odtworzył jej wygląd w myślach. Nie było to trudne.

– *Mkkk-raaratk allklo* – wyszeptał. – Znajdź ją, znajdź mą piękną, znajdź.

Stojący na jego ręku stwór zniknął.

Deavain podniósł leżący na skrzyni materiał i przyłożył go do swej twarzy, tak by jego oczy znalazły się w miejscu oczu stwora. Ujrzał, jak żuk poszukuje dziewczyny, jak niewidoczny porusza się po obozie z niezwykłą szybkością. *Kedate* ledwo nadążał z rozpoznawaniem twarzy i postaci, które zlewały się w jedno. Nagle ujrzał ją, ale tylko przez krótką chwilę. Żuk pędził dalej. Szukał. Aż w końcu powrócił.

Deavain uniósł sukno i spojrzał na swój skarb. Odnalazł ją, ujrzał ją – a może nie? – ale nie zatrzymał się. *Kedate* kręcił głową z niedowierzaniem. Kiedy powróci do Parlainth, będzie musiał namówić therańskiego czarodzieja, by zrobił dla niego nowy skarb tego rodzaju. Może on będzie działał za każdym razem.

Raz jeszcze wysłał stworzenie. Raz jeszcze żuk szukał i szukał. I znów powrócił nie zatrzymując się. Tym razem Deavain nie widział jej twarzy nawet przez chwilę.

Sfrustrowany wysłał go jeszcze raz. Tym razem myślał o ojcu dziewczyny, jednym ze starszych wioski. Miał nadzieję, że będzie razem z nim. Skarb poszukiwał – błyski światła, ciemność, twarze – a potem się zatrzymał.

Ujrzał ojca, siedzącego z twarzą w dłoniach w zatopionym w półmroku pokoju. W komnacie wypowiadano gniewne słowa, ale Deavain ich nie słyszał. Poszukiwał dziewczyny. Zdawało mu się, że widzi ją, że siedzi tuż za swym ojcem, ledwie widoczna w słabym świetle. Widział wokół niej inne postaci – wysokie i chude. Nie zdołał ich rozpoznać. Pragnął światła, które pozwoli mu ujrzeć jej twarz. Chciał widzieć tylko jej twarz.

– Wiele razy im płaciliśmy – mówił jej ojciec, – ale tym razem nie mamy wyboru.

Deavain nie patrzył na niego, a na siedzącą z tyłu dziewczynę. Widział, jak jej mała dłoń nerwowo porusza się po poręczy krzesła. Niestety, oczy żuka były skupione na mężczyźnie.

Jeden z ludzi wspomniał coś o alternatywie, na co ojciec dziewczyny wybuchł gniewem.

– Ustaliliśmy już, że to ostateczność – stwierdził.

Głos dziewczyny przypomniał, jak wysoka jest cena Theran.

Deavain poczuł narastający ból w plecach. Moc skarbu wyczerpywała go coraz bardziej.

Mężczyzna wstał, a żuk uniósł się, by jego wzrok dalej na nim spoczywał. Deavain ledwie widział złote włosy dziewczyny.

– Nie mówicie mi o wysokich cenach – ojciec był najwyraźniej wściekły. – Czy nie zapłaciłem tyle samo, co każdy mieszkaniec naszej wioski? Czy jednym z sześciu nie był mój syn? Mój spadkobierca?

Ból w plecach promieniował na całe ciało. Deavain nie mógł już ruszać rękoma. Walczył z bólem w głowie i oparł mu się. Chciał ją widzieć. Musiał ją widzieć.

Ktoś mówił o przygotowaniu się na najgorsze. Ojciec dziewczyny rozłożył ręce.

– Cena! – krzyczał. – Cena! Cały czas mówicie o cenie, ale nie wspominacie o *kosztach*! Ile to będzie nas *kosztowało*? Ile to będzie kosztowało moją rodzinę? Theranie mają mojego jedynego syna. Czy chcecie oddać im również Pailę? Moją jedyną...

Paila! – krzyknął Deavain w myślach. Ból był nie do zniesienia. Zachwiał się i sukno zsunęło się z jego twarzy. Ostatni raz ujrzał jej twarz – młodą, niemal dziecięcą, ale tak piękną. Ból wziął go w swoje posiadanie. Przebijała się przez niego tylko jedna myśl, która zaprzątała umysł Deavaina.

Paila. Ma na imię Paila!



Nadszedł ranek. Nayade'a opiekowała się Deavainem, próbując złagodzić ból. Niegdyś jej dotyk sprawiał mu przyjemność, a czasem był nawet podniecający. Teraz w ogóle przestała go interesować. Z radością pozwolił jej talentom uwolnić go od bólu, jednak odesłał ją, kiedy zaoferowała to, czego – miała nadzieję – pragnął. Jednak on pożądał kogoś innego.

Atalin przez jakiś czas siedział, obserwując *kedate*. Na początku próbował z nim rozmawiać, ale później się poddał. Kiedy elfica w końcu odeszła, zorientował się, że Deavain zwraca na niego uwagę.

– *Kedate* – zaczął.

– Tak, Atalinie? Byłeś niezwykle cierpliwy.

– To dla mnie zaszczyt.

– Oczywiście. Czy starszyzna zaakceptowała naszą cenę?

– Nie, *kedate*, nie zaakceptowała.

– Dlaczego nie? – spytał Deavain, przyglądając mu się szeroko otwartymi ze zdziwienia oczami.

– Jak już mówiłem – odrzekł zaskoczony Atalin, – uważają, że cena jest zbyt wysoka.

– A alternatywa? – pytał dalej sucho *kedate*.

– Ci wieśniacy? – odparł Atalin jąkając się – nie mają magii, żadnych rzadkich esencji żywiołów, nic niezwykłego czy legendarnego. Wszystko co posiadają, to ta ziemia i oni sami.

– A więc dobrze – powiedział Deavain. – Przekaż im, że mają czas do jutra. Może jednak przyjmą naszą ofertę. Wyruszamy rankiem.

Atalin skinął głową i zachował dla siebie słowa, o których wiedział, że nie powinny opuścić jego ust.

– Przekażę im twą decyzję – powiedział wstając i zbierając się do wyjścia.

– Jeszcze jedno – zatrzymał go *kedate*. – Przyślij do mnie Allessaro. Mam dla niego zadanie.

Atalin raz jeszcze skinął głową i przeszedł przez zasłonę, która oddzielała zajmowaną przez Deavaina część namiotu. *Kedate* zamknął oczy i siedział w milczeniu, czując słaby ból i widząc jedynie twarz Paili. Zasłona raz jeszcze się poruszyła, a Deavaina zaatakowało ciepło rodzącego się dnia, które wniósł ze sobą dowódca gwardzistów.

Allessaro zasalutował unosząc rękę do ucha, a później kładąc ją na sercu.

– Wzywałeś mnie, *kedate*.

Deavain odpowiedział skinieniem głowy nie otwierając oczu.

– Widziałeś tę dziewczynę?

– Tak, *kedate*.

– Przekaż jej wiadomość, że oczekuję jej na wieczerzy o zachodzie słońca.

– Tak się stanie, *kedate*.

– Dowiedz się, gdzie mieszka... przypuszczam, że z ojcem, jednym ze starszych wioski. Przyprowadź ją tutaj o zachodzie słońca. To wszystko. Przyślij jeszcze do mnie kwatermistrza. Czekają nas pewne przygotowania.

– Tak się stanie, *kedate* – rzekł dowódca gwardzistów, kłaniając się nisko.

Deavain po raz kolejny skinął głową. Allessaro zgrabnie odwrócił się na pięcie i zniknął za zasłoną. *Kedate* wsłuchał się w panującą ciszę. Słyszał w niej śmiech Paili. Westchnął.

Niech Horrory pożrą tę wieś! Ona wyruszy ze mną do Parlainth. Jutro.

Atalin przyszedł do niego raz jeszcze i powiedział, że starsi znów się zebrali. Przekazał im słowa *kedate*, a ich obawy zaczęły rosnąć. Uznał, że rankiem zgodzą się. Deavaina w ogóle to nie interesowało.

Kedate miał na sobie szarą, niemal czarną tunikę i spodnie uszyte na therańską modłę. Zdobiły je obszycia w szesnastu odcieniach czerwieni. Na tunikę miał nałożony piękny płaszcz utkany przez elfy z Shosary – dar, który otrzymał odwiedzając je przed laty. Ubrania dopełniały ozdoby: rodzinny pierścień herbowy na palcu, bransolety z hebanu i orichalku na obu nadgarstkach oraz bursztynowy amulet, który nosił mimo tego, że napawał go chłodem. Nigdy nie widział, by amulet świecił ani by zatopiony w nim wietrzniak się poruszył.

Kedate czekał. Stożki esencji żywiołu ognia oświetlały wnętrze namiotu słabym, żółtoczerwonym blaskiem. Odbijał się on od wspaniałych srebrnych naczyń i rzadkich owoców, leżących w koszu.

Czekał. Duch-śpiewak unosił się w jednym z rogów namiotu, nucąc cicho setką głosów. Śpiewał opowieść o therańskim bohaterze o imieniu Mealados i jego trwających niemal całe życie poszukiwaniach kobiety o srebrnych oczach. Kobiety, którą widział tylko w snach.

Deavain czekał.

Słońce zaszło za góry. Nie czuł już jego gorących promieni, przebijających się przez ściany i dach namiotu. Rozpoczęła się mroźna noc, od której chłodu uratuje go ciepło płonącego ognia.

Czekał. Zaczynał się niecierpliwić. A wtedy nagle – nim jeszcze obawa zmusiła go do działania – poczuł, jak chłodny nocny wiatr wdziera się do namiotu.

– *Kedate* – usłyszał dochodzący zza zasłony głos Allessaro.

Deavain odetchnął głęboko. Wreszcie są.

– Wejdź – powiedział.

Zasłona uniosła się i do środka wszedł dowódca gwardzistów. Zaczął coś mówić, ale Deavain nie słuchał go. Widział tylko Pailę, która stała w półmroku za gwardzistą. Zrobiła krok do przodu i otoczyło ją światło płonącej esencji ognia. Jej włosy i piękna, biała suknia zapłonęły.

– Przepraszam, jeśli się spóźniłam – powiedziała. – Mój ojciec nie życzył sobie, bym tu przychodziła.

Deavain po raz pierwszy spojrzał na Allessaro. Zauważył na jego szyi kropelki potu; mundur był w lekkim nieładzie.

– Nie ma powodów do niepokoju, *kedate* – powiedział dowódca gwardzistów. – Wszystkim się zajęliśmy.

Deavain skinął głową. Nie interesowało go to. Była z nim i tylko to się liczyło.

– To wszystko. Przekaż pozostałym, że karawana wyrusza do Parlainth o brzasku.

Gwardzista skłonił się lekko i spojrzał na Pailę.

– Tak się stanie, *kedate* – powiedział i wyszedł unosząc na chwilę zasłonę.

Paila uśmiechnęła się do niego, nieśmiało spoglądając na wykwintne jedzenie. Jej oczy rozszerzyły się z zaskoczenia i zadowolenia.

– Ja... – zaczęła. – Nie wiedziałam...

– Karawana powinna być dobrze zaopatrzona – przerwał Deavain, zbliżając się do niej. – Musimy być gotowi na wszystko.

Uśmiechnęła się raz jeszcze, a on ujrzał, jak jej policzki lekko się rumienią.

– Nigdy jeszcze nie miałam okazji... Nie wiem od czego zacząć.

– Zaczniemy od wina – odpowiedział z uśmiechem.

Pili niezwykle czyste wino z północnych królestw, akcentując jego smak małymi, ciemnymi owocami z górskich zboczy Uilos – niewielkiej wyspy leżącej niedaleko Thery. Deavain obserwował, jaką radość sprawiają dziewczynie smaki i aromaty, których nigdy jeszcze nie doświadczyła. Kryjąc rosnące zadowolenie, pokazywał jej, jak używać świetnie wykonanych sztućców i naczyń, które stały na stole. Opowiadał o pochodzeniu każdego dania, o miejscu, w którym je wymyślono. Widział, jak myśli dziewczyny ulatują do tych odległych krain. Wiedział, że jego słowa nie wystarczają, że pragnie ujrzeć je na własne oczy.

W końcu posiłek dobiegł końca i przenieśli się na poduszki, leżące niemal w samym środku namiotu. Deavain rozkazał duchowi-śpiewakowi zanucić pieśń o wielkiej miłości, która połączyła Cerraina Mroźny Diament i Aleyę ze Słońca. Patrzył, jak Paila zatapia się w muzyce. Była w niej jakaś niezłomność... i obietnica.

Wspaniała pieśń dobiegła końca. Potem duch zaśpiewał cicho o wiosennych bryzach i deszczu, który przynoszą. Paila słuchała z zafascynowaniem, rozmarzona. Zapytała o Parlainth, a on opowiedział jej o potędze i pięknie tego miasta. Mówił, że jest to najwspanialsze miejsce jakie widział, z wyjątkiem samej Thery. Opisywał wszystko, co znajduje się w jego murach. Porównywał doskonałość i piękno budowli do jej doskonałości i piękna.

Pragnął ją uszczęśliwić. Przenieść za pomocą słów do wspaniałego świata, o którym opowiadał. Chciał, by dzięki niemu choć na chwilę się tam znalazła. Jednak zamiast radości, ujrzał w jej oczach rosnące oddalenie. Coś – przypuszczał, że strach – kryło się nieopodal. Przerwał, czując uścisk w gardle. Odwróciła głowę, a on ostrożnie zwrócił jej twarz ku sobie. Oczy dziewczyny lśniły powstrzymywanymi łzami.

– Najdroższa Pailo – wyszeptał, wycierając łzy z kącików jej oczu. – Które z moich słów cię zasmuciły? Powiedz, a cofnę je, by nigdy już nie opuściły mych ust.

Uśmiechnęła się, raz jeszcze wypełniając jego ciało ciepłem.

– To żadne z twoich słów... i zarazem wszystkie.

– Nie rozumiem...

– Tak pragnę ujrzeć te wspaniałe miejsca, które opisałeś. Tak pragnę je ujrzeć z tobą – powiedziała, wstydliwie odwracając od niego wzrok. – Ale...

Deavain czuł napływającą do głowy krew, przyspieszony rytm serca. Jej słowa były takie piękne. Nie zniesie sprzeciwu. Wyjedzie z nim o poranku.

– Nie ma żadnego „ale", kochana Pailo – odrzekł, próbując opanować drżący z emocji głos. – Jeśli pragniesz ze mną wyjechać, to powinnaś to zrobić.

Pokręciła przecząco głową. Raz jeszcze ujrzał rodzące się w jej oczach łzy, które tym razem popłynęły po pięknych policzkach.

– Nie mogę.

Kedate wstał, a jego ciało wstrząsał gniew.

– Twój ojciec nie zdoła nam przeszkodzić. Jesteś już dorosła i masz prawo sama podejmować decyzje. – Widział, jak wzdryga się pod naporem jego słów, ale mówił dalej. – Jestem *kedate* Thery. Nie może mi odmówić. Moje słowa są słowami namiestnika.

Raz jeszcze potrząsnęła głową.

– Nie chodzi o twoje słowa – odrzekła, – a o mój wybór.

– Twój wybór... – jej słowa najwyraźniej go zaskoczyły i teraz stał bez ruchu.

– Nie mogę opuścić mojego ojca i Vissale ze świadomością, że czeka ich zagłada.

Deavain mrugał z niedowierzaniem.

– Nie są chyba tacy głupi, by odrzucić naszą ofertę?

– Nie mogą jej przyjąć, *kedate* – powiedziała łamiącym się głosem. – Cena jest zbyt wysoka. Owoce naszej pracy ledwie wystarczają na wykarmienie wszystkich mieszkańców i opłacenie podatków Parlainth. Nie mamy nic więcej.

– Istnieje alternatywa...

– Nie mamy żadnej magii, żywiołów, artefaktów czy skarbów. Nie mamy nic, czego Thera mogłaby pragnąć – stwierdziła patrząc na niego. – Mamy tylko nasze ciała i nasze życia. A jeśli oddamy je Therze, nie będzie nikogo, kto uprawiałby ziemię i pasł zwierzęta. Będzie nas zbyt mało, by zbudować kaer. Nikt nie przetrwa Długiej Nocy.

Słysząc jej słowa Deavain czuł chłód, który powoli opanowywał jego ciało. Nowe komnaty i balkon, który zbudował dla niej w umyśle, waliły się i przemieniały w gruzy. Nie mógł na to pozwolić.

– Pojedziesz ze mną, Pailo. Twoi ludzie dokonali wyboru. Ty również możesz to zrobić.

– Nie mogę – powiedział ze smutkiem. – Tak, mógłbyś mnie zmusić. Nikt nie stawi czoła twoim gwardzistom lub obsydianinowi. – Patrzyła na niego, a on widział w jej oczach strach i ból oraz siłę i determinację. – Jeśli jednak to zrobisz, znienawidzę cię do końca życia. Nie stanę się tym, kim pragnąłbyś, bym się stała. Nigdy. Z czasem i ty znienawidziłbyś mnie do tego stopnia, że zabiłbyś mnie.

Deavainowi zakręciło się w głowie. Nie, nie, nie. To nie może się tak skończyć. Ona musi wyruszyć z nim do Parlainth. To on umrze, jeśli z nim nie pojedzie. Jeśli starszyzna nie zaakceptuje jego oferty, on zmieni cenę Theran. Wtedy ją zapłacą.

– Pailo – powiedział, klękając przed nią. – Jesteś dla mnie najważniejsza. Ważniejsza do wszystkiego, co znam. Nie mogę znieść myśli, że byłabyś w stanie mnie nienawidzić.

Nie patrzyła na niego – odwróciła głowę i zamknęła oczy.

– Podam nową cenę, Pailo. Nową cenę za therańskie tajemnice. Poproszę ich o ciebie.

Zaskoczona otworzyła szeroko oczy, odwracając ku niemu głowę. Pochyliła się nad nim, a on objął ją, oszołomiony zapachem jej włosów. Poczuł, jak jej ciało drży, kiedy znów wstrząsnął nią płacz. Łkanie stawało się coraz głośniejsze, niekontrolowane. Zrozumiał, że nie jest to płacz radości. Puścił ją i wstał,

by spojrzeć na nią. Miała czerwoną od płaczu twarz, a po policzkach spływały ogromne łzy.

– Twoja wartość przewyższa cenę, jaką wioska powinna zapłacić za pergaminy.

Dziewczyna łkała dalej, walcząc z płaczem. Objął ją, uspokajał i głaskał, dopóki w końcu się nie opanowała. A wtedy odepchnęła go od siebie. Nie wiedział dlaczego. Widział jedynie ból w jej oczach.

– Twój człowiek, Atalin – powiedziała niezwykle opanowanym głosem, – mówił, że pergaminów może użyć tylko ktoś inteligentny, pomysłowy, cierpliwy i wykształcony.

– Tak, tak – odrzekł Deavain. – Nie każdy może korzystać z magii.

– To mała wioska – mówiła z zamkniętymi oczami. – Ze wszystkich jej mieszkańców tylko ja posiadam te cechy.

Kedate patrzył na nią wytrzeszczonymi oczami.

– To niedorzeczne. Nie mogę...

Zamilkł, kiedy spojrzała mu głęboko w oczy.

– Tylko ja potrafię czytać. Kilka lat temu nauczył mnie handlarz, który zatrzymał się w naszej wiosce, by uleczyć rany.

– Wystarczy tylko minimalna umiejętność czytania – powiedział. – Z pewnością znajdzie się ktoś...

– Nie – powiedziała, kręcąc przecząco głową. – Tylko ja potrafię czytać. Dlatego biorę udział w spotkaniach starszyzny. Pewnego dnia sama zostanę jedną ze starszych. To ja będę nadzorowała budowę kaeru.

– Pailo, w kilka dni mogę nauczyć któregoś z mieszkańców wystarczająco dużo, by sobie poradził. Mogą zapamiętać dźwięki, które trzeba wypowiedzieć.

– Jak mogłabym powierzyć życia tych, których kocham, czyjejś pamięci? – spytała.

– Można zrobić inne rzeczy. To niezwykle proste. Czarodzieje wiedzieli, dla kogo przygotowują pergaminy.

– Jak proste? – spytała, pełnym bólu głosem. – Jak proste?

– Bardzo proste. Trzeba przeczytać kilka linijek, które znajdują się na początku każdego pergaminu. Mogę zostawić tu ducha-wysłannika, który wypowie te parę zdań, a ktoś tylko je powtórzy.

Wyglądała na zmieszaną, zdesperowaną. Czuł w sercu przepełniający ją ból.

– Gdybym tylko mogła się upewnić, że to naprawdę takie proste. Gdybym tylko mogła się upewnić...

Raz jeszcze ukląkł przed nią i wziął jej dłonie w swoje. Były zimne; drżały nieznacznie.

– Upewnisz się – powiedział. – Pokażę ci wszystko.

Wstał i podszedł do swojego łoża. Przykucnął i wyciągnął do przodu rękę, wypowiadając słowa, których Paila nie zrozumiała. Deavain też ich nie rozumiał – po prostu nauczono go, że ma je wypowiedzieć.



– *A'sshark-kajroi alsow alniut* – powiedział, a moc słów sprawiła, że jego głos stał się suchy i szorstki.

Paila wzięła głęboki oddech, a Deavain cofnął się, podczas gdy nagle znikąd pojawiła się szafeczka z ciemnoczerwonego drewna. Ozdabiała ją złota pieczęć wielkiej Thery.

Deavain podszedł do szafeczki i dotknął jej gładkiej, ciepłej powierzchni, która wyczuła go i rozpoznała, a potem się otworzyła. Paila patrzyła na znajdujące się w środku pergaminy, woreczki, fiolki i zapieczętowane tuby.

– Ochronne rytuały i potrzebne materiały – powiedział, wyjmując jeden z pakunków. W środku pozostały jeszcze dwa inne. – Ten przeznaczony jest dla waszej wioski, a ten dla Tolpus, leżącego u podnóży gór.

– A trzeci był dla Hollyock – stwierdziła cicho.

Skinął głową i ostrożnie odwinął wstążki zawinięte wokół pakunku.

– Tak – odrzekł. – Nie przyjęli naszej oferty. Atalin proponował, by spróbować raz jeszcze w drodze powrotnej do Parlainth. Może tak zrobimy. Teraz będziemy mieli więcej czasu.

Cofnęła się o krok, obejmując się ramionami, ale on nie zwrócił na to uwagi.

– Z każdego pergaminu – ciągnął, wyjmując jeden ze zwojów – wystarczy przeczytać tylko dwie linijki, które znajdują się na górze. W ten sposób uwalnia się ducha, który przekaże, jak...

Dopiero teraz Deavain odwrócił się i ujrzał, że Paila padła na kolana, a jej twarz niezwykle zbladła. Natychmiast klęknął obok niej.

– Pailo – powiedział, jedną ręką obejmując ją, a w drugiej trzymając pergamin. Spojrzała na niego. Czerwień jej oczu i drżenie policzków zaskoczyły go. Nagle stała się taka młoda.

– Powiedzieli nam, że je zniszczyłeś.

– Co zniszczyłem?

– Pergaminy, za które nie chcieli zapłacić mieszkańcy Hollyock – odpowiedziała, odwracając wzrok.

– Nie... nie rozumiem.

– Powiedzieli, że ostatniego dnia podniosłeś cenę, a gdy wieśniacy ją odrzucili, na ich oczach zniszczyłeś pergaminy... a później... później wziąłeś zapłatę...

Deavain dalej nic nie rozumiał. Zaczęła go strasznie boleć głowa.

– Zniszczyłem? Kto to powiedział?

Spojrzała mu prosto w oczy, trzęsąc się ze strachu, a może zdziwienia.

– Elfy.

Na zewnątrz namiotu panowała cisza. Nagle rozbłysło tam jasne, zielone światło, które przebiło się przez ściany z materiału. Po chwili rozległ się dźwięk metalu uderzającego o metal, a potem krzyk. Deavain rzucił się, by ochronić Pailę przed niebezpieczeństwem.

Znów rozbłysła magiczna energia, kiedy prosta ochrona wpleciona w materiał namiotu się poddała. Czerwony od świeżej krwi miecz rozciął ścianę. Do środka namiotu wpłynęło nocne powietrze, a wraz z nim odgłosy walki. Deavain stanął między dziurą w ścianie a Pailą. Elficki fechmistrz wszedł i niedbale odepchnął go na bok, a potem chwycił dziewczynę i postawił ją na nogi.

Do namiotu wszedł następny elf, ubrany w lekką zbroję i podróżny strój czarodzieja. Wpierw spojrzał na Deavaina, który próbował wstać, a potem na fechmistrza i dziewczynę. Jego twarz wykrzywił uśmiech.

Kedate ruszył w kierunku Paili. Miecz fechmistrza zabłysł, rozcinając mu gardło. Zaskoczony Theranin zatrzymał się w pół kroku. Dopiero teraz rozpoznał elfa – to był ten o hardych oczach i w podróżnych butach.

– Do mnie! – powiedział czarodziej, wskazując Pailę palcem. Dziewczyna wzdrygnęła się. Jej włosy zalśniły niczym pokryte oliwą. Straciły swój blask i ściemniały, a lśnienie podpłynęło do elfa. Czarodziej zaśmiał się, kiedy blask osiadł na jego wyciągniętym ramieniu.

Trzeci elf wszedł do namiotu. Była to wysoka, szlachetna, świetnie ubrana kobieta. Spojrzała drwiąco na Deavaina, a później na Pailę, która pobladła jeszcze bardziej.

– Więc? – spytała elfica.

– Duch usłyszał wszystko, co musimy wiedzieć – odpowiedział czarodziej z szerokim uśmiechem na ustach. – Są trzy pakunki zawierające ochronne rytuały i narzędzia. Jeden tu i dwa w szafce.

– A więc nie potrzebujemy Theranina? – pytała dalej elfica.

– Nie, nie potrzebujemy – odrzekł czarodziej.

Kobieta wykonała szybki niczym błyskawica ruch. Długi sztylet o cienkim ostrzu wyleciał z jej dłoni i wbił się w lewe oko Deavaina. Paila krzyknęła, a *kedate* wypuścił powietrze, padając. Dziewczyna, płacząc, podbiegła do niego. Klęknęła, obejmując jego głowę.

– Głupia dziewczyna – stwierdziła elfica. – Zostaw go.

– Powiedziałaś… – wyjąkała Paila. – Obiecałaś mi, że wyjadę!

Elfica prychnęła.

– Słyszałaś to, co chciałaś usłyszeć, dziewczyno – stwierdziła i zwróciła się do fechmistrza, który czyścił miecz z krwi. – Weź pergaminy i sprawdź, czy nie ma tu jeszcze czegoś, co by się nam przydało.

Paila przycisnęła głowę Deavaina do piersi, nie zdając sobie sprawy z płynącej z rany krwi.

– Nie musieliście go zabijać! Jak teraz opuszczę to miejsce?

Elfica zignorowała ją. Kolejne dwie postaci weszły do namiotu przez rozciętą ścianę. Pierwszą z nich był kolejny elf – zmęczony i brudny.

– Skóra obsydianina jest moja – powiedział z uśmiechem.

Elfica skinęła głową i zwróciła się do drugiego nowo przybyłego. To był ojciec Paili – czysty i nietknięty. W jego oczach gościł blask triumfu. Elfica uśmiechnęła się szeroko.

– Wszystko poszło doskonale – stwierdziła. – Mamy trzy komplety pergaminów.

– Wiesz, jak ich użyć? – spytał.

– Nasz duch wszystko słyszał. Spiszę to – odrzekła, wskazując na chlipiącą Pailę. – Twoja córka też to słyszała, więc będzie mogła stwierdzić, czy kłamię, czy nie.

Fechmistrz zbliżył się i wręczył mężczyźnie jeden komplet pergaminów i materiałów potrzebnych do odprawienia rytuałów.

– Ten komplet jest dla twojej wioski. Pozostałe dwa zabieram, zgodnie z naszą umową.

– Ojcze! – lamentowała Paila. – Spójrz, oni go zabili!

– Oczywiście, że go zabili – powiedział, nawet się do niej nie odwracając. – Taka była umowa. A to jest nasza zemsta.

– Ale pergaminy…

– Zabranie im czegoś, co powinni nam dać, to chyba odpowiednia zemsta za wszystko, co nam uczynili – stwierdził, zaciskając dłonie w pięści i potrząsając nimi. – *Oni zabrali twojego brata!*

Paila odwróciła głowę, nie mogąc patrzeć na swego ojca. Czerwony strumień w końcu przestał płynąć i brudzić jej szatę.

– A ty chciałaś z nim wyjechać – powiedział cicho ojciec, opuszczając ręce wzdłuż ciała.

– Chciałam ujrzeć inne miejsca – wyszeptała Paila z zamkniętymi oczami.

– I ujrzysz, wątpię bowiem, czy będziesz teraz w stanie długo wytrzymać w Vissale – stwierdziła elfica, spoglądając na ciało Deavaina, – biorąc pod uwagę to, co uczyniłaś.

Elfica odwróciła się do zmęczonego wojownika.

– Weź ciało Theranina i zanieś je tam, gdzie leżą pozostałe.

Elf skinął głową i zbliżył się do Paili, która mocniej chwyciła ciało Deavaina, znów wybuchając płaczem.

– Dziecko – powiedziała elfica kręcąc głową z niedowierzaniem, – nie bądź głupia. Ty go w ogóle nie interesowałaś.

Paila wybuchła gniewem. Wiedziała, że to nieprawda. Słyszała jego słowa, widziała jego twarz.

– Kłamiesz! – krzyknęła. – Skąd wiesz? Jak możesz mówić takie rzeczy?

W odpowiedzi na jej krzyk, elfica odwróciła się do czarodzieja i skinęła nieznacznie głową. Mag z lekkim uśmiechem na ustach machnął ręką.

Paila poczuła szczypanie towarzyszące przemianie. Gdzieś znikła wspaniałość jej włosów, jasność oczu, delikatność skóry, uwodzicielskie rysy, piękno uśmiechu. Znów stała się dzieckiem, które ledwie wkroczyło w dorosłość. Okrwawiona sukienka zwisała z jej ramion tak, jakby nigdy nie była dla niej przeznaczona.

– Ten Theranin nigdy się tobą nie interesował, Pailo – powiedziała elfica, klękając obok dziewczyny. – O, tak, tak mu się wydawało. To była jednak tylko magia. Ta sama, która sprawiła, że stałaś się piękna.

Oczy Paili rozszerzyły się z niedowierzania.

– Powiedziałaś, że nie…

– Nie mogłam zaufać nie wypróbowanemu urokowi kogoś tak młodego jak ty, dziewczyno. Tak, jesteś pojętna i niezwykle chętna, ale daleko ci jeszcze do kobiety, która mogłaby go zainteresować sama z siebie.

Paila patrzyła się na nią, niewiele rozumiejąc z jej słów.

– Nie opłakuj go – ciągnęła elfica, próbując uśmiechnąć się przekonująco. – Zachowaj swój smutek dla kogoś, kto naprawdę będzie cię kochał.

Kobieta wyjęło ciało Deavaina z uścisku Paili. Kiedy unosiła je, od wiszącego na łańcuchu amuletu odbiło się złote światło. Uwolniony z fałdów ubrania bursztyn z zatopionym w środku wietrzniakiem błyszczał jasno. Elfica zdjęła ozdobę z szyi *kedate* i spojrzała na nią.

– Proszę, proszę. Niezwykle interesujące – powiedziała, zwracając się do Paili. – Wyruszamy jutro rano. Możesz przyłączyć się do nas i dotrzeć aż do Dangardu.

Paila nie potrafiła wymyślić żadnej odpowiedzi.

Elfica raz jeszcze spojrzała na amulet, a potem podniosła dziewczynę i postawiła ją na chwiejnych nogach.

– Podejrzewam, że posiada jakieś czarodziejskie moce, ale nie mam ani ochoty, ani czasu, by badać therańską magię. – Pozwoliła, by bursztyn zawisł na złotym łańcuchu, po czym wręczyła amulet Paili. Zamigotał słabo, kiedy dziewczyna go chwyciła. – Weź go. Może pewnego dnia będziesz w stanie odkryć jego tajemnicze moce, a może znajdziesz kogoś, kto zrobi to za ciebie.

– Nie chcę go – wyszeptała Paila.

Elfica potrząsnęła głową.

– Weź go jako zapłatę za to, co uczyniłaś dzisiejszej nocy. On przynajmniej ma jakąś wartość. Jest takie stare, therańskie powiedzenie, które ma w sobie wiele prawdy: „Wszystko kosztuje i wszystko ma swoją cenę".

Paila patrzyła na amulet. Nie widziała, by bursztyn świecił, kiedy Deavain go nosił. Jednak teraz, kiedy trzymała go w ręku, ujrzała słaby blask głęboko w środku. To była wskazówka, kierująca ją ku tajemnicom i miejscom poza górami. To było światło, za którym powinna iść. Bez względu na cenę, jaką będzie musiała zapłacić.

❑

KOSMICI TO PRZEDSTAWIAJĄ

NOWA KRAINA GOBLINÓW 24

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

Redaguje zespół:
trolle, orki, gobliny i inne mamuty

Stale współpracują:
ci, co jęczą i plują

ARCHIWUM Y

THE THRUD IS OUT THERE! **Odcinek 13** (SCENARIUSZ: Paweł Dębek)

Występują: Agent Niespecjalny Fax Molder, Agentka U'Dana Skaly, Direktor Skanner; kosmici przebrani za ludzi; ludzie przebrani za kosmitów i kosmici przebrani za ufoludki.

Zawiązanie akcji: Fax Molder zostaje wezwany do jednego z wielkich biurowców. Przy drzwiach wejściowych spotyka dozorcę.

SCENA I

Fax Molder (*wyciągając legitymację klubu futbolowego*): Agent Niespecjalny Fax Molder z EfBiAj.
Dozorca: Spóźnił się pan.
FM: Miałem w domu małą awarię. Musiałem rozmontować pralkę.
D: Naprawdę, co się stało?
FM: Zaistniało podejrzenie o manipulację przez pozaprogowe odwirowywanie zimnej wody.
D: I co się okazało?
FM: Nic. Kot wkręcił się w wirnik.
D: Acha.
FM: Czy agentka U'Dana Skaly już dotarła?
D: Nie. Dzwoniła, że sekcja jej się opóźni, bo pacjent ciekł. Czy zapoznał się już pan z aktami sprawy?
FM: Próbowałem, ale wczoraj wieczorem wyłączono u mnie prąd.
D: Inwazja obcych?

Z ODPRAWY GOBLIŃSKICH DOWÓDCÓW

Czarny Władca: W bitwie zastosujemy szereg manewrów rotacyjnych w połączeniu z szybkimi zmianami kierunków natarcia. Czy to jasne?
Generał Grdyk: Tak, tak.
Generał Bulzak: Oczywiście.
Czarny Władca: Ciężka piechota z lewego skrzydła wbije się klinem w prawą flankę przeciwnika. Następnie przegrupuje się i pod osłoną łuczników przetnie drogę konnicy. Jasne?
Generał Grdyk: No, no.
Generał Bulzak: Taaak.
Czarny Władca: Na pewno?
Generał Grdyk: Raczej tak...
Generał Bulzak: Chyba...
Czarny Władca: Wiecie co? Po prostu wyjdźcie w pole i wydajcie rozkaz do ataku. To chyba dacie radę zrobić?

***

Czarny Władca: Dlaczego pozwoliliście zjeść pojmany wczoraj oddział przeciwnika? Rozumiem, że oblegamy tę twierdzę od miesiąca, jednak jedzenia nam jeszcze nie brakuje.
Generał Grdyk: Ale oni powiedzieli, że przybyli tu jako posiłki...

***

Czarny Władca: Wiecie dlaczego nazywają mnie Czarnym Władcą?
Generał Bulzak: Nie.
Czarny Władca: Dlatego, że podlegli mi dowódcy to największe ciemniaki na świecie!

IN MEMORIAM

Jeśli ktoś jeszcze nie wie, to przypominam, że w tej rubryce oddajemy cześć bohaterom, którzy ponieśli śmierć w starciu z okrutnymi światami gier fabularnych. Zamieszczamy tu ostatnie słowa, jakie wypowiedzieli przed swą chwalebną śmiercią.

Kryształy Czasu

– Dobry piesek, dobry...
– Straż! Złodzieje, złodzieje! Trzymam jednego, trzymam! Straż...

AD&D

– Na wszelki wypadek spróbuję czy to jedzenie nie jest zatrute...
– O, pająk...
– Dziękuję ci, wędrowny kapłanie. Wcale się przecież nie znamy, a ty od razu zaofiarowałeś się, że wyleczysz moje rany...

Warhammer

– Niech któryś z was tylko mnie dotknie...
– Pomacham mu przed nosem toporem, żeby go przestraszyć...

(liczymy na Waszą wydatną pomoc przy tworzeniu tej rubryki)

PODRĘCZNY SŁOWNICZEK PRZECIĘTNEGO POSZUKIWACZA PRZYGÓD W PRZECIĘTNEJ GRZE FABULARNEJ

Gad – bestia, która zwykle nie puszcza niczego płazem.

Galera – statek, którym najczęściej podróżują poszukiwacze przygód. Zwykle na dolnym pokładzie, przykuci (oczywiście dla bezpieczeństwa) łańcuchami do wioseł.

Giermek – prawa ręka każdego rycerza. Ma tę przewagę nad innymi kończynami, że jest łatwo wymienialny.

Gigant – wyrośnięty humanoid, którego podstawowym sposobem porozumiewania się jest walenie innych maczugą. Ostatnio grupa uczonych magów po wielu eksperymentach stwierdziła, że giganty nie są podatne na łaskotki.

Gin-ekolog (czytaj: *dżin-ekolog*) – dżin zrzeszony w organizacji ekologicznej walczącej o respektowanie praw przyrody (zwłaszcza prawa zabraniającego nabijania w butelkę).

Gladiator – poszukiwacz przygód, który przeszedł na zawodowstwo.

Gleba – poszukiwacze przygód utrzymują z nią bliskie kontakty. Niektórzy nawet po kilka razy dziennie „lecą na glebę" (głównie ze zmęczenia lub na skutek odniesionych obrażeń).

Goblin – najszlachetniejsze ze stworzeń. Zjada tylko tyle, ile mieści mu się w żołądku. Kradnie tylko tyle, ile uniesie. Gryzie tylko wtedy, gdy nie ma co robić. Niezwykle wysoko ceni rodzinę *(„... no, żona za dychu, dziecioki po piątaku, a teściową moge darmo dorzucić...").*

Gołota – imię legendarnego paladyna, prekursora nowych stylów walki.

Gorączka złota – choroba, na którą zapadają poszukiwacze przygód, gdy podliczają wydatki poniesione w trakcie przygody.

Gospoda – miejsce, w którym podaje się nieświeże (czytaj zatrute) jedzenie, każdy z gości jest gotów zabić w odpowiedzi na najmniejszą nawet zaczepkę, a w dodatku wszystkie dziewki służebne w każdej chwili gotowe są zarazić poszukiwaczy przygód dziesiątkami najniebezpieczniejszych chorób. Jednym słowem, jest to miejsce stokroć groźniejsze niż najeżone pułapkami podziemia czy pole krwawej bitwy.

Góra – nierówność terenu, którą łatwiej obejść, niż przeskoczyć. Bywają szklane góry, czarodziejskie, a nawet z dziurką w środku. Te ostatnie zwane są wulkanami i lepiej trzymać się od nich z daleka.

FM: Nie, po prostu w elektrowni wyłączyli.

D: Terroryści zawładnęli elektrownią i szantażują miasto?

FM: Nie, myślę, że to zwykłe zwarcie.

D: Rany! Niemożliwe, naprawdę? W dzisiejszych czasach człowiek już nie wie, czego się może spodziewać.

FM: Co tu się stało?

D: Znaleźliśmy to wczoraj. Natychmiast was zawiadomiliśmy. Nic tu nie zostało ruszone.

FM: Rozbite akwarium.

D: Rozlanej wody było trochę więcej, ale wyparowała. Myśleliśmy, że będziecie chcieli pobrać próbki.

FM: Czy coś zginęło?

D: Tak. Złota rybka szefa.

FM: I po to wzywaliście **n a s**?

D: W rybce był przechowywany tajny superprocesor. Sprawa jest podejrzana, bo nikt prócz szefa o tym nie wiedział, nawet rybka. Nie ma też śladów włamania.

FM: Wezmę próbki wody.

(Fax Molder jedną ręką zagarnia wodę do fiolki, drugą wyjmuje dyktafon i nagrywa)

FM: Pierwszy wrzesień 1994, trzydziesta siódma rocznica urodzin stryjecznej ciotki Karoliny. Sprawa 20051980. Wstępna ocena sytuacji sugeruje szpiegostwo techniczne lub sabotaż konkurencyjnej korporacji. Nie wykluczam też akcji ekologów chcących uratować rybkę. Na obecnym etapie dysponuję tylko poszlakami: próbki wody z akwarium, kawałkami szkła (o cholera, ale się zaciąłem) z rozbitego akwarium, planem pomieszczenia i rysopisem zaginionej. Rybka została najprawdopodobniej porwana, możliwe jest też, że nie żyje, choć nie odnaleziono ciała. Niewykluczone, że została zjedzona w celu zatarcia śladów. Aha, muszę pamiętać, żeby zjeść śniadanie i odebrać rzeczy z pralni. Nigdy nie dawajcie płaszczy do pralni na piątej ulicy – makabra.

D: Przepraszam, ale do kogo pan mówi?

FM: Mam nadzieję, że... do NICH. Wierzę, że TAM w górze jest ktoś, kto nas słucha, kto nas rozumie, kto czeka i czuwa, kto gotów jest nieść pomoc w imię braterstwa między dwunożnymi, dwugłowymi i...

(Dozorca rzuca się do ucieczki)

SCENA II

(laboratorium badawcze na wydziale kryminalistyki EfBiAj)

U'Dana Skaly: Sekcję hamburgera rozpoczynamy od delikatnego rozcięcia górnej powłoki. Robimy to delikatnie, aby nie uszkodzić znajdujących się pod spodem składników. Wyciekający ketchup spływa do rynienek i zostanie poddany późniejszej analizie. Niech ktoś ocuci tą panią z końca sali. Z powstałego po rozcięciu otworu odsysamy płynne resztki przy pomocy chirurgicznego odkurzacza znajdującego się w każdym podręcznym zestawie Detectcompany [autor przyznaje, że reklama była zamierzona i dostał za nią pieniądze, ale niewiele]. Dalej, za pomocą szczypczyków, wydobywamy z wnętrza liść sałaty. Asekurując się skalpelem odcinamy go delikatnie od wewnętrznych układów serowych. Teraz możemy przenieść sałatę na mikroskop. Może pan mi pomoże? Tak, proszę ułożyć sałatę. Nie! Nie na okularze, tylko na płytce pod spodem. Nie widział pan w szkole mikroskopu?

Student *(oburzony)*: Nie, przykro mi. Ja miałem wychowanie seksualne zamiast biologii. Mieliśmy zajęcia z wibratorami, a nie z mikroskopami.

U'DS: Proszę się skupić. Kontynuujemy sekcję. Wyjmujemy teraz kotlecik. Proszę się stąd odsunąć, za bardzo się pan uślinił! Kotlecik kładziemy na bok i za pomocą przyrządu o nazwie (...) [za tę reklamę mieli autorowi zapłacić, ale się rozmyślili, więc autor nie poda nazwy] sprawdzamy, czy nie mamy do czynienia z wołowiną zarażoną marsjańską szczotkowatością doplecną. Test jak zwykle daje wynik negatywny. Jeszcze nigdy nie wykryłam przypadku marsjańskiej szczotkowatości doplecnej, ale ostrożności nigdy nie za wiele.

(wchodzi Fax Molder)

U'DS: Cześć, Molder. To wszystko na dziś proszę państwa. Jeśli ktoś chce, to może bliżej zainteresować się naszym obiektem badań. W końcu szkoda, żeby się zepsuł. No, śmiało, jest wysterylizowany. Dziękuję, smacznego Molder.

FM: Robiłaś sekcję hamburgera?

U'DS: Tak. Na zlecenie jakiejś partii zielonych...

FM: Mam sprawę. Chcę, żebyś coś przebadała.

U'DS: Co?

FM: Wodę z rozbitego akwarium.

U'DS: Tak mi przykro Molder, nie wiedziałam, że masz rybki. Sądzisz, że ktoś zrobił to specjalnie?

FM: To nie moje. Chodzi o szpiegostwo przemysłowe.

U'DS: Myślałam, że nie zajmujemy się takimi sprawami...

FM: Wytłumaczę ci po drodze. Jedziemy przesłuchać świadków.

KONIEC CZĘŚCI PIERWSZEJ

(wszystko wyjaśni się już za miesiąc)



STAŁY GOŚĆ

KRÓLESTWA ESTALII

Ilustracje: Paweł Świeżak

UWAGA! W tekście, przy zapisie nazw własnych, zastosowano zasady transkrypcji, zaczerpnięte z języka hiszpańskiego. Zgodnie z nimi w nazwach estalijskich obowiązuje następująca wymowa: ch = cz (Sanchez = Sanczez); j = h (Guadalajara = Guadalahara); c = k (Alcaraz = Alkaraz); h jest nieme (Huelva = _Uelva)

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA

Opis Estalii (gospodarka, klimat itp.) każdy zainteresowany może znaleźć w podręczniku do systemu, dlatego nie widzę powodu, aby szerzej nad tym się rozwodzić. Natomiast w poniższym tekście i tabelach znaleźć można to, co twórcy systemu pominęli (ma się rozumieć nie wszystko). Zaznaczam, iż miejscowości, trakty, kopalnie, które tam znajdziecie są wyłącznie dziełem mojej wyobraźni. Najzwyczajniej w świecie pozwoliłem sobie wypełnić mapę. Mam nadzieje, że gracze ją zaakceptują i przyda się na coś ma praca.

KRÓTKA HISTORIA

Obecny wygląd mapy politycznej Półwyspu Estalijskiego, ukształtował się jakieś sto pięćdziesiąt lat temu. Wtedy to właśnie jedno wielkie królestwo na skutek wojny domowej podzieliło się na dwa mniejsze. Obecni władcy są renegatami, a prawowity monarcha umarł bezpotomnie w lochach więzienia Alcaraz.

Jeszcze dziewięć lat temu obszary królestw były wielkimi księstwami, gdyż odebrać władzę królowi to nie grzech, a przynajmniej nie taki, jak koronowanie się samemu. Ktoś zapyta: skąd więc biorą się ci królowie? Z nieszczęśliwego wypadku – odpowiem. W rzeczy samej omyłka biednego klechy dokonała tej przemiany. Otóż podczas święceń na najwyższego kapłana kultu Vereny w Santa Verena, na znak podziału obowiązków (król włada ciałami, kapłan duszami) jednocześnie władcy nakłada się koronę, a kapłanowi tiarę. Tym razem jednak insygnia władzy świeckiej miały spoczywać na poduszce. Niestety ku zaskoczeniu wszystkich obecnych, a najbardziej arcyksięcia Hugona Gonzagi, przejęty rolą kleryk – sługa nałożył powyższemu koronę na głowę. Co było robić, rzecz dokonana. Sprawcę niefortunnego zajścia nazajutrz ścięto, jednak nic już tego nie mogło odmienić. Kilka dni później Dominik Ramirez de Barbaroza, dowiedziawszy się o przypadkowej koronacji, również obwołał się królem. Tak oto ślepemu, a może raczej niezręcznemu, losowi zawdzięczamy obecny wygląd mapy politycznej Estalii.

Królestwo Bilbali

Krainy półwyspu można podzielić na trzy części: Górną, Środkową i Dolną Estalię. Zacznijmy od góry.

Królem tu jest Hugon Gonzaga I, zwany w pewnych kręgach „*Doboszem*" z racji niebywałej pasji do blichtru, parad, a w szczególności dźwięków werbli i wszelkiego rodzaju bębnów. Rządzi rozsądnie i mądrze. Na swym dworze w Bilbali utrzymuje sporą grupę tzw. darmozjadów tj. artystów wszelkiej maści. Samemu nie posiadając zdolności twórczych uznał, iż godnie być mentorem sztuki, szczególnie, że ostatnio na dworach jest to w dobrym tonie.

Królestwo podzielił na cztery części. Trzy z nich są zarządzane przez trzech podległych mu arystokratów, czwartym opiekuje się osobiście. Najbardziej wpływowym jest, ulubieniec króla, książę Aldo de Sebastia, osobnik o niezwykłej smykałce do interesów. Dlatego też pod jego władzą kwitnie kupiectwo i handel, głównie płodami rolnymi (są tam najżyźniejsze tereny w całej Estalii) oraz rolnictwo. Sebastia słynie również z wyrobu wybornych win, znanych na całym kontynencie.

Kolejnym pośród możnowładców Estalii jest hrabia Sanchez Felippe Warra ze stolicą w Partadze. Można by powiedzieć: *pierwsza pięść królestwa.* Militarysta z powołania, zawołany strateg. Cierpi na chroniczny brak wojen, co odbija sobie na Maurach i piratach – na jego nieszczęście jedni i drudzy rzadko wchodzą mu w drogę. Rządzi surowo, tzw. twardą ręką. To właśnie na jego terenach powstała słynna gra z bykiem – *korrida.*

Trzecim i ostatnim wielmożą jest hrabia Enrico de La Coruna. Jest dalekim krewnym Warry i choć ma podobne zapędy militarne, równie daleko mu w tej sztuce do kuzyna. Ma natomiast ciężki charakter, przez co nie jest lubiany we wszystkich warstwach społecznych. On sam mało kogo darzy sympatią. Może właśnie dlatego większość czasu spędza na dworze w Bretonii, nie troszcząc się o swe włości.

Autonomie

Środkowa część Estalii to autonomie – obszary nie podlegające władzy żadnego z samozwańczych królów. Są nimi: opactwo Santa Verena wraz ze strażnicą Morela oraz teren zajmowany przez tzw. buntowników. Obydwie mieszczą się na terenie gór w centrum kraju. Opactwo położone jest nad jeziorem, przez które prowadzi szlak kupiecki. Sam klasztor i strażnica po drugiej stronie wody – to budowle doskonale ufortyfikowane z wyborną załogą składająca się z braci zakonnych – ten fakt może zdziwić, bo ideą im przyświecającą jest kontemplacja, zdobywanie i pogłębianie wiedzy. Zbrojni są koniecznością, zważywszy na bliskie sąsiedztwo buntowników oraz częste napady band rozbójników (czytaj poszukiwaczy przygód). Mówi się również, że Santa Verena skrywa w swych murach wielkie skarby, czy to prawda...? Wiadome jest jednak, iż braciszkowie udzielają pożyczek wielu możnym na ich kosztowne przedsięwzięcia. Oficjalnie zakonnicy żyją z przewozu towarów karawan przez jezioro i dwu pobliskich wiosek leżących na ich terenach. Władzę naczelną sprawuje obecnie Enrico de Ortega, niezwykle mądry i świątobliwy jegomość, zgodnie z tradycją dziedziczący tytuł doradcy królewskiego (w tych okolicznościach obydwu królestw).

Drugą cieszącą się autonomią krainą są góry położone na zachód od opactwa. Władzę sprawuje tam *Komendante* Barnaba. Stoi on na czele licznej grupy buntowników, ludzi nie chcących podporządkować się żadnemu z monarchów. Guadalajara była przed laty ostatnim miejscem obrony prawowitego władcy. Potężna twierdza nigdy się nie poddała – mimo iż sam król wpadł w ręce prześladowców, jej mieszkańcy i okoliczna ludność do dziś pozostała mu wierna. Obydwa księstwa wielokrotnie próbowały skruszyć krnąbrnych górali, ale póki co, jedynie kruszyli swe miecze na grubych murach warowni. Natomiast królestwa nie występowały dotychczas zbrojnie przeciw Barnabie, nie licząc niewielkich działań wojennych, jakoby, mających na celu zabezpieczenie spokojnego żywota ich poddanym, zamieszkującym w okolicach gór centralnych.

Królestwo Magritty

Południowa część półwyspu to królestwo Magritty, włada nim Dominik Ramirez de Barbaroza, mężczyzna w sile wieku, przedsiębiorczy, obdarzony zmysłem organizacyjnym, nie uznającym kompromisu, co najlepiej można zauważyć na przykładzie handlu morskiego (patrz podręcznik). Wprowadził prawo zabraniające noszenia broni z wyjątkiem: szlachty, wojska oraz ludzi parających się rzemiosłem wojennym, ale tylko tych, którzy noszą barwy jakiegoś arystokraty. Łatwo się domyślić, że świetnie rozwija się interes odnajmowania zbrojnych. Prawo to nie obowiązuje na terenach położonych na zachód od stolicy, na pustyni nie ma komu go egzekwować, a władca Frontiery nigdy nie wprowadził go w życie, tłumacząc się stałym zagrożeniem, spowodowanym bliskim sąsiedztwem Maurów. Uzasadnienie wzbudza nijakie kontrowersje, bo kto jak kto, ale Frontiera najmniej obawia się pustynnych jeźdźców, po prostu robi z nimi interesy, a oni, jak wiadomo, niechętnie rozstają się ze swym orężem. W praktyce przepis egzekwowany jest tylko w większych miastach, gdzie za noszenie broni grozi kara grzywny lub więzienia. Podróżując po drogach Magritty lepiej ukryć oręż w jukach lub na wozie, ponieważ przemierzający cały kraj nadgorliwi „egzekutorzy" mogą wymierzyć krnąbrnym wojakom surową karę – czasem kończy się to nawet śmiercią delikwenta.

Barbaroza swe ziemie podzielił na cztery części, jedną z nich sam zarządza, inne zaś oddał pod jurysdykcję seniorom największych rodzin szlacheckich. I tak na wschodzie władzę sprawuje hrabina Katerina Henryka Kartagena, wdowa po niedawno zmarłym Vito Kartagena. Początkowo zastanawiano się czy nie odebrać jej dziedzictwa i przekazać jakiemuś męskiemu potomkowi zmarłego, jednak hrabina okazała się surowszą i nie mniej zręczną władczynią niż świętej pamięci małżonek. Działania, jakie podjęła, szybko pomnożyły dochody hrabstwa i królestwa (wymuszenia na dowódcach statków kupieckich aby zawijali do portów Kartageny i tam sprzedawali swój towar). Dlatego choć jej włości to cypel i kilka wysp, ludność żyje raczej dostatnio, trudniąc się głównie handlem lub rybołówstwem.

Druga dziedzina to hrabstwo Oleandra Pedra Sancheza, który za swą siedzibę obrał Santa Pola. Miasto położone jest na przełęczy, na trakcie do Tobaro i oczywista rzecz żyje głównie z handlu. Sam region jest rozległy, a ludność trudni się rolnictwem i hodowlą bydła.

Kolejne hrabstwo należy do Jereza de La Frontiery, ekscentryka i dziwaka. Mówi się, że trzyma na dworze maga rodem z Arabii, a także, że sam para się czarnoksięstwem. Pogłoski te, są nie sprawdzone, jednak zastanawia jego długowieczność, gdyż ma przeszło dziewięćdziesiąt lat i póki co nie zamierza umierać. Jego domena nie jest wielka: tylko niewielki półwysep na zachodzie, jednak nieoficjalnie zwykło się mówić, iż pustynia (dobrze ponad trzecia część królestwa) również znajduje się pod jego władzą, ale lepiej nie rozmawiać o tym głośno przy Maurach. Hrabia prowadzi politykę proarabską, prowadząc z nimi regularną wymianę towarów. Utrzymuje potężną flotę, skutecznie blokującą, a nawet eliminującą, ewentualnych konkurentów do tego, przynoszącego krocie, interesu.

Pustynia

Odrębną częścią Królestwa Magritty jest pustynia. To wyjątkowo niegościnny region. Nie sprzyjające człowiekowi warunki klimatyczne, oraz na wpół dzikie plemiona Maurów są główną przyczyną braku siedzib ludzkich na – bądź co bądź – rozległym terenie. Krajobraz pustyni jest zróżnicowany, od strony morza jest piaszczysta, w centralnej części żwirowa i kamienista, by na północnym krańcu zmienić się w skalistą. Jak już wcześniej wspomniałem zamieszkują ja grupy ludzi pochodzenia arabskiego. Zwykło się przyjmować, iż są to potomkowie pierwszych osadników na półwyspie, teraz będących jedynie cieniem dawnej świetności. Wiele wewnętrznych wojen oraz agresywna i zaborcza polityka państw z głębi kontynentu sprowadziła ich do rangi zdegenerowanej mniejszości rasowej. Obecna całkowita liczba ludności w plemionach wynosi około trzech tysięcy, z czego znakomita większość, mieszka w grotach i jamach pustynnych gór na północy królestwa – oczywiście nie brakuje widoku jurt na południu. Nie zawsze tak było, do dziś można oglądać ruiny miast, które kiedyś zamieszkiwali. Najbardziej znane to Badajor w górach na granicy z hrabstwem Frontiera, niegdysiejsza stolica regionu, teraz niemal całkowicie opuszczona – niemal, bo wiadome jest, iż można tam spotkać mędrca, nazywanego Starcem z Gór. Raz do roku przybywają tu głowy plemion pytać o wróżby i prosić o rady. Drugie, cieszące się dla odmiany złą sławą, ruiny, to Huelva. Jeszcze nie całe pół wieku temu zamieszkane przez plemię, które dopuszczało się najohydniejszych zbrodni, oddając cześć bogom mordu i składając im ofiary z ludzi. Na swoje nieszczęście, najczęściej byli to poddani Jereza. Ten w końcu zrobił z nimi porządek, równając Huelvę z ziemią, a kultystów wycinając niemal do nogi. Mieszkańcy tego regionu powiadają, że hrabia zabił ludzi, lecz zło zostało i czeka na odpowiedni moment by znów przerażać i zabijać.

Maurowie żyją z tego, co zagrabią kupcom i poszukiwaczom przygód, kierując się tylko jednym, świętym prawem, które uznają i zwykli często powtarzać: *Wszystko to, co znajduje się na pustyni należy do nas.* Swe łupy sprzedają Frontierze lub buntownikom bądź też wymieniają na potrzebne artykuły. Tylko tam cieszą się szacunkiem i poważaniem.

Na uwagę z pośród wielu miejscowości Estalii zasługuje Alcaraz, strażnica – więzienie, położone na zboczu gór, na szlaku z Magritty do Santa Vereny. Wszyscy mieszkańcy, poza wojskiem i milicją, są więźniami lub niegdyś nimi byli. Jest to chyba pierwsze w Starym Świecie miejsce resocjalizacji przestępców. Jak łatwo domyślić się, to jeden z wielu pomysłów zaradnego Dominika R. de Barbaroza. Doszedł do wniosku, iż zabijanie skazańców jest marnotrawstwem (nie dotyczy piratów, ci nadal uśmiercani są publicznie i okrutnie, ku uciesze gawiedzi), odpowiednio spożytkowani mogą przysporzyć nie małych dochodów. Tak więc Alcaraz jest prężnie działającą machiną prawa. Mieszkańcy żyją po społu z przestępcami, są tam kobiety, dzieci... Niech nikt jednak nie myśli sobie, że wszystkim tam, jest tak wspaniale. Na przywileje trzeba zasłużyć, najczęściej, ciężką pracą w kopalni, a dla szczególnie nieposłusznych i niebezpiecznych *zakład* ma, z dawnych lat, imponujące lochy, z których zasadniczo się nie wychodzi.

Zdaję sobie sprawę, iż powyższy tekst nie wyczerpuje tematu, można by jeszcze poruszyć wiele spraw i pisać bez końca. Jednak zadaniem, które postawiłem przed sobą i chyba wypełniłem, było zrobić, wprowadzenie i pobudzić wyobraźnię odbiorcy, który, jak przypuszczam, resztę może sobie sam dośpiewać, i pewnie wiele zmieni. Sądzę, że mogę zdać się na waszą pomysłowość.



INDEKS MIEJSCOWOŚCI KRÓLESTW ESTALII

Miejscowość	Rodzaj	Władca	Ludność	Zamożność	ródła zamożności	Garnizon /milicja	Uwagi
Królestwo Magritty							
Magritta	M. T.	Król Dominik Ramirez de Barbaroza	13000	5	rząd, port, handel	1000a/ 500b	stolica królestwa
Granada	M. T.		5570	3	rząd, port, handel	650a/250b	
Villajerde	T.		200	2	-	100a/100b	
Aronjuez	T.		150	2	-	100a/70c	
Yeste	Z.		1360	3	wyrąb lasu, rząd, uprawy	70b/200c	
Caravaka	Str.		630	2	wyrąb lasu, uprawy	20b/30c	
Alcaraz	Str.		720	3	handel, kopalnia złota i kamienia	70a/50a	więzienie
Orhuela	Str.		630	3	wyrąb lasu, rybołówstwo, uprawy	50c/50c	
Totana	Str.		390	4	handel, uprawy	20b/20c	
Santa Pola	M.	Hrabia Oleandro Pedro Sanchez	3880	5	rząd, handel, kopalnia żelaza	200a/350b	stolica hrabstwa
Gergal	Z.		1120	3	rząd, handel, uprawy	160b/100b	
Vera	Str.		50	2	rybołówstwo	50b/-	
Altea	Str.		590	3	kopalnia żelaza	70a/20c	
La Frontiera	M.	Hrabia Jerez de la Frontiera	7300	4	rząd, handel, port	500b/200b	stolica hrabstwa
Tarifa	T.		900	3	magazyny, port	300a/200a	
Linares	Z.		2480	4	handel, rząd, dwie kopalnie miedzi	250a/100c	
Puente	Str.		760	3	handel, uprawy	100b/20c	
Kartagena	Z. M.	Hrabina Katerina Henryka Kartagena	4050	5	rząd, handel, port	200a/400b	stolica hrabstwa
La Puebla	M.		5300	4	handel, rząd, port	300b/200c	
Alcuda	Z.		1250	3	kopalnia żelaza	200b/100c	
Soler	Str.		520	3	rybołówstwo, port	-/100a	
Inca	Str.		150	2	rybołówstwo	-/30b	
Uluchmajor	Str.		600	3	rybołówstwo	70a/50a	
Autonomie							
Santa Verena	T.	opat	280	3	Myto za przewóz	100a/-	klasztor
Morela	Str.	opat	150	2	Rybołówstwo	30a/10b	
Guadalajara	T.	*komendante*	1340	3	Wypas bydła, kopalnia żelaza, rozbój	300b/120c	
Królestwo Bilbalii							
Bilbalii	M. T.	Król Hugon Gonzaga	12500	5	rząd, port, handel	1000b/700b	stolica królestwa
Zaragoza	M.		5350	5	rząd, handel, kopalnia złota	300a/150a	
Puegla	Z.		1120	4	rząd, wyrąb lasu, handel	140a/100c	
Burgos	Z.		1360	4	rząd, rolnictwo, handel	70b/200b	
Torelawega	Z.		1140	4	rząd, handel, rolnictwo, rybołówstwo	110b/50b	
Gormoza	Z.		1290	4	rząd, handel, port	200b/100b	
Benawente	Str.		760	2	wyrąb lasu	20c/30c	
Lerma	Str.		960	3	wypas bydła, kopalnia żelaza	70b/60c	
Alfaro	Str.		480	3	rolnictwo	50b/30c	
Camargo	Str.		150	2	rybołówstwo	30b/30b	
Wargara	Str.		480	2	kopalnia srebra	40c/20c	
Pampeluna	Str.		520	3	rolnictwo	50b/50c	
La Coruna	M.T.	Hrabia Enriko de La Coruna	6540	5	rząd, handel, port	800b/200a	stolica hrabstwa
La Robla	Z.		1230	3	rząd, handel	300b/140c	
Gijon	Str.		550	2	rolnictwo	50b/60c	
Sebastia	M.	Książę Aldo de Sebastia	6740	5	rząd, handel, port, rolnictwo	500b/500b	stolica księstwa
Seo De Urgel	Z. M.		5020	4	rząd, handel, port, rolnictwo	450a/250c	
Carvera	Z.		530	3	rząd, handel, wypas bydła	100b/20c	
Luna	Str.		500	3	kopalnia złota i żelaza	60a/50c	
Partaga	M. T.	Hrabia Sancez Felippe Warra	6110	5	rząd, handel, port	630b/400c	stolica hrabstwa
Real	Z.		1050	4	rząd, handel, rolnictwo	200b/100b	
Toledo	Z.		1500	3	rząd, wypas bydła, handel	200b/100c	
Pertolano	Z.		1700	3	handel, rząd	250a/100b	

M. – miasto T. – twierdza Z. – zamek Str. – strażnica Władca to suzeren prowincji Zamożność od 1 (nędza) do 5 (przepych) Żołnierze/milicja: a (doskonała) b (przeciętna) c (słaba)



ESTALIA



TOLERAWEGA
GORMOZA
BRIONNE
BILBALI
LA CORUNA
PUEGLA
BURGOS
SEBASTIA
SEO DE URGEL
REAL
CARVERA
PARTAGA
TOLEDO
CUEDA LAZARA
SANTA VERENA
PERTOLAND
LINARES
BADAJOR
YESTE
SKAVENBLIGHT
MAGRITTA
LA FRONTIERA
TOBARO
TARIFA
SANTA POLA
GRANADA
GERGAL
ALCUDA
LA PEURLA
KARTAGENA

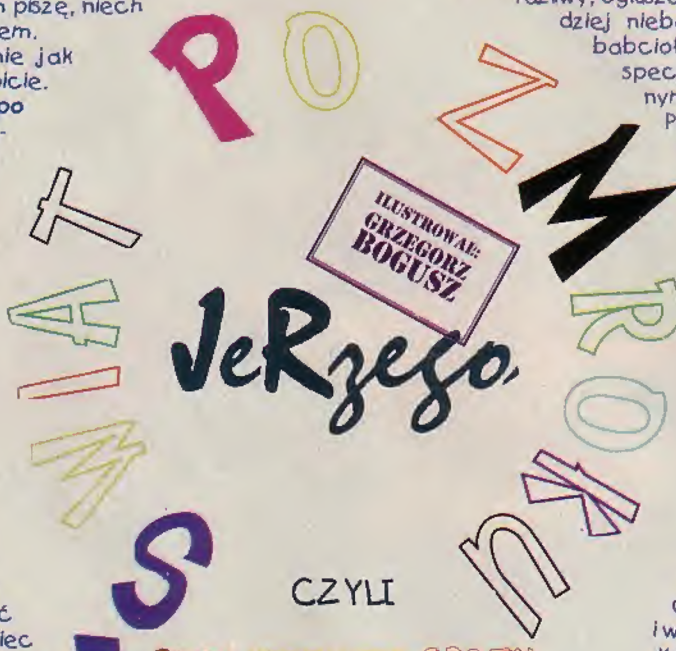
WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY

GÓRY	STOLICE KRÓLESTW
RÓWNINY	STOLICE REGIONÓW
MORZA, JEZIORA, RZEKI	MIASTA
LASY	TWIERDZE
PUSTYNIE PIASZCZYSTE	ZAMKI
PUSTYNIE SKALISTE	STRAŻNICE
	KLASZTORY
	KOPALNIE
	GRANICE REGIONÓW
	TRAKTY KUPIECKIE

TOON

Hmmm. W zasadzie nie wypada pisać dwa razy tego samego, więc... cóż, śmiałem się na spółkę z Miłoszem. (tk)

Tylko dla CzytelNików o mocnych nerwach. Nie roZgrywać po jedzeniu.



PEŁEN NIEOPISANEJ GROZY NIEOFICJALNY DODATEK DO SYSTEMU TOON

WSTĘP

Poniższy dodatek przeznaczony jest do wykorzystania w systemie TOON (lub, jak kto woli, „Weretoon: The Eclipse"). Może również zostać wykorzystany bez systemu. Może również nie zostać wykorzystany. W najbardziej zatrważającym przypadku może nie zostać wykorzystany w systemie **TOON** (oj, to by było przykre!).

Jeśli ktoś z Was wie o czym piszę, niech da znać. Też chętnie się dowiem.

Świat kreskówek, podobnie jak nasz, ma swoje mroczne odbicie. Nazywane jest ono **Światem po zMroku**. To przerażające miejsce, do którego nigdy nie dotarło słońce, zamieszkiwane jest przez niezwykłe stworzenia – **toonołaki**. „Von Pumpernikla Słownik Wyrazów Nie Będących Onomatopejami" (bardzo poważna literatura) określa toonołaki jako „niestabilne emocjonalnie, zmiennokształtne formy życia".

Każdy toonołak pojawia się w dwóch formach: tzw. „normalnej" i zdenerwowanej, nazywanej potocznie cretinos. W formie cretinos stwór pod wpływem emocji zaczyna się rozrastać i staje się agresywny. Pod koniec przemiany wygląda jak animkowy odpowiednik wkurzonego Arnolda S.

MECHANIKA GRY

Wszystkie okienka *Attribute* i rubryczki *Skill Level*, a także pole *Hit Points* na karcie postaci trzeba przed grą podzielić na pół. Jedna połówka będzie przedstawiała współczynniki animka przed przemianą, druga po niej. Można też podzielić na dwie części miejsce na rysunek postaci.

Współczynniki animka w cretinosie zmieniają się następująco: *Muscle* +3, *Zip* +1, *Chutzpah* -5. To samo dotyczy umiejętności związanych z tymi współczynnikami. *Smarts* nie ulega zmianie. Ponadto w cretinosie animek dostaje +3 *Hit Points*.

Animek dostaje ponadto w prezencie *Shticks: Change Shape* (służące tylko do przyjmowania formy cretinosa) i *Incredible Strength*.

Osobom, które nie mogą się zdecydować jakim toonołakiem chciałyby zagrać, dedykuję tabelkę podobną do spotykanych w systemie).

LOSOWY GENERATOR TOONOŁAKÓW

RZUT 2K6	GATUNEK TOONOŁAKA
11	Żółwiołak
12	Pudlołak
13	Chomikołak
14	Pingwinołak
15	Żabołak
16	Mało-zielono-ludziko-z-Marso-łak
22	Ostrygołak
23	Kangurołak
24	Robotołak
25	Koniołak
26	Babciołak
33	Wiewiórkołak
34	Mrówkołak
35	Skunksołak
36	Osłołak
44	Jamnikołak
45	Królikołak
46	Wampirołak
55	Człowiekołak
56	Łakołak
66	Łowcołak

Oczywiście można wymyślić setki innych toonołaków (zachęcam!).

Większość toonołaków dysponuje specjalnymi zdolnościami bojowymi. Są one zależne od gatunku z jakim mamy do czynienia. I tak np. specjalnym atakiem jamnikołaka jest zawijanie (się wokół szyi ofiary). Królikołaki są w stanie zaklaskać przeciwnika uszami, a pudlołaki wydają przeraźliwy, ogłuszający jazgot. Jedne z najbardziej niebezpiecznych toonołaków – babciołaki – dysponują aż trzema specjalnymi atakami: Przepotężnym Uderzeniem Parasolką (3k6 Przepotężnych Obrażeń), Deprymującym Spojrzeniem Znad Okularów (natychmiastowy *boggle* przeciwnika) i Babcinym Zmiękczeniem (animek zostaje ugoszczony przez babciołaka ciastem i gorącą czekoladą, dostaje również sweter robiony przezeń na drutach; jeżeli nie wykona udanego testu *Resist Fast-Talk* -3, zostaje natychmiast (do końca przygody) wyprany z wszelkiej agresywności; przeprowadzenie tego ataku grozi ponadto uzależnieniem ofiary od ciasta, gorącej czekolady i wełnianych sweterków.

Kontakt z toonołakiem znajdującym się w cretinosie wywołuje u zwykłych animków natychmiastowe i nieuniknione osłupienie (*boggle*). Do wyjątków nie podlegających tej regule należą łowcy paskudztw (czyli wszystkiego, na co tak zwani „normalni ludzie" polują w horrorach, uzbrojeni w srebrne rożny i kałasznikowy z czosnkową amunicją) i szaleni naukowcy z korporacji TEMPAX; jedni i drudzy są zresztą naturalnymi wrogami toonołaków. Z kolei łakołaki, których normalną formą jest cretinos, w zdenerwowaniu przybierają kształt zwykłego animka, co wywołuje osłupienie u nich samych (i atak histerycznego śmiechu u okolicznych animków).

Jeszcze tylko stają się łowca na siebie. Szcz wewnętrzne (i z najczęściej ko remisem.

Ponieważ w zMroku panuje czór (tuż po którego zresztą ciasta spaliła ciasto chętnie by ją za pał), toonołaki pr dzą na świat p świetle księżyca. W zależności od tego jaką fazę księżyc akurat podłapał, toonołak zajmuje ce miejsce w sp

Może też się z nołak pojawi się



FAZY KSIĘŻYCA (MOŻESZ RZUCIĆ KOSTKĄ, JEŚLI BARDZO LUBISZ)		
RZUT K6	FAZA	FUNKCJA
1	Pełnia	Mięso armatnie
2	Pierwsza kwadra	Botanik-stomatolog
3	Połówka	Mistrz Gry (nie mylić z Animatorem)
4	Ostatnia kwadra	Akwizytor znaczków pocztowych
5	Nów	Głupek plemienny
6	Powtórz rzut	

z Mroku gdy księżyc akurat będzie w stanie zaćmienia (najprawdopodobniej umysłowego), albo nie będzie miał żadnej fazy (księżyc w Świecie Po z Mroku jest – delikatnie mówiąc – dziwny). Nie oznacza to dla animka zupełnie nic – no, może poza faktem, że sam może wybrać swoje przyszłe zajęcie.

Podobnie jak w przypadku zwykłych animków, ciasto z kremem lądujące na twarzy toonołaka wprawia go w osłupienie. Ani zwyczajna, ani srebrna broń nie zadaje mu obrażeń. Toonołaka można zranić jedynie ogniem (włączając w to ogniste potrawy) i budyniem czekoladowym (amunicja z budyniu wiśniowego zadaje tylko połowę obrażeń).

Toonołaki o podobnych zainteresowaniach i upodobaniach kulinarnych gromadzą się w plemiona (przykłady poniżej).

ABORYGENI ASFALTU

Ulubiony środek komunikacji: walec drogowy. Ulubione zajęcie: jazda walcem drogowym. Ulubiony film: „Wszystko, co chcecie wiedzieć o walcu drogowym, ale boicie się o to zapytać".

CZARNE CHOLERY

Plemię narwanych feministek. Ulubiony film: „Seksmisja" (byłby jeszcze lepszy, gdyby wyrzucić z niego tych dwóch typów, którzy się tam szwendają. No i może jeszcze zmienić zakończenie. No i może...). Ulubiony film (po namyśle): „Xena".

GWIAZDOŁAPY

Obłąkani łowcy autografów. Gotowi są na wszystko, byle tylko zdobyć podpis i/lub pamiątki po swym idolu. Niektórzy nawet próbowali zdobyć autograf słynnego łowcy paskudztw, Wolfganga C. Pickera, ale, niestety, kończyło się to dla nich wyjątkowo fatalnie. Ulubione miejsce: Hollytoon.

WIELKIE STOPY

Chyba nie ma potrzeby opisywania ich znaków szczególnych? Ulubione zajęcie: pastowanie obuwia. Ulubiony film: „Moja lewa stopa". Ulubiona część ciała: oczywiście nos – bez niego nie można napawać się aromatem własnych wielkich stóp.

Oprócz opisanych powyżej plemion w Świecie Po z Mroku można odnaleźć jeszcze m.in. Czerwone Paznokcie, Dzieci Gejów, Pomiot Feliksa.

CHARAKTERNICY

Oto dwóch przykładowych niemiłych typków ze Świata Po z Mroku. Drużyna toonołaków może łatwo natknąć się na podobnych osobników.

PROFESOR WOLFGANG CAESAR PICKER

Pod maską dystyngowanego, białego gąsiora kryje się najbardziej zajadły pogromca toonołaków i bezwzględny łowca paskudztw. Nie zawaha się nawet przed zabraniem dziecku cukierka, byle tylko odnieść zwycięstwo.

Attributes: Muscle 3, Zip 4, Smarts 6, Chutzpah 4; Hit Points 10; Skills: Break Down Door 6, Fight 8, Fire Gun 8, Run 6, Hide/Spot Hidden 9, Set/Disarm Trap 9, Track/Cover Tracks 8, Sneak 7; Shticks: Bag of Many Things 8, Quick Change/Disguise 8;

TYPOWY SZALONY NAUKOWIEC Z TEMPAXU

Takich osobników TEMPAX ma u siebie na pęczki i wszyscy są zdrowo kopnięci. Nie zawahają się nawet przed zabraniem dziecku cukierka i zjedzeniem go na jego oczach, byle tylko odnieść zwycięstwo.

Attributes: Muscle 2, Zip 3, Smarts 5, Chutzpah 4; Hit Points: 9; Skills: Identify Dangerous Thing 8, Read 8, Resist Fast-Talk 7, Set/Disarm Trap 7, Fast-Talk 6, Sleight of Hand 6; Shticks: (2 do wyboru) Bag of Many Things 7, Coat of Arms 7, Detect Item 7, Hypnosis 7, Incredible Luck 7;

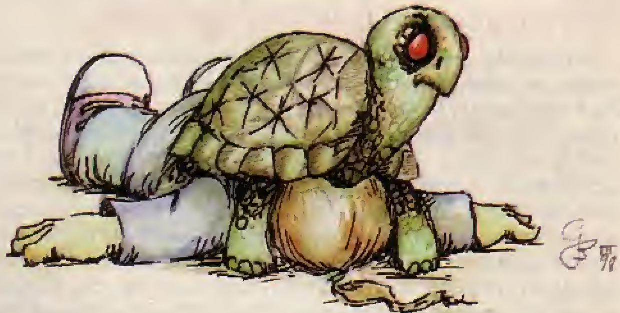
I wreszcie...

ŻÓŁW MORYC

Najgroźniejsze, najbardziej agresywne stworzenie znanych światów. Ostatnio Moryc został chwilowo unieszkodliwiony i zamknięty pod specjalnym nadzorem w ogrodzie zoologicznym na wyspie Alca-Seltzer. Aby odnieść zwycięstwo, Żółw Moryc powstrzymał się od jedzenia cukierków – mają za dużo kalorii.

Attributes: Muscle 6, Zip 0, Smarts 1, Chutzpah 0; Hit Points: 12; Skills: Break Down Door 11, Fight 11, Read 7, Resist Fast-Talk 11, See/Hear/Smell 11; Shticks: Cosmic Shift 11 (!!!), Teleport 11 (raz, góra dwa razy na przygodę).

Cosmic Shift Moryca wynika z faktu, że żółw jest po prostu za wolny. Ugina przez to otaczającą go rzeczywistość tak, że większość prób pochwycenia go automatycznie spełza na niczym. Wyobraźcie sobie, że chcecie złapać Żółwia Moryca. Kierując się instynktem, wybieracie miejsce, w którym żółw powinien być w momencie, gdy zostanie złapany. Tymczasem w chwili schwytania okazuje się, że klatka jest pusta, bo żółw jeszcze nie zdążył tam dotrzeć. Niektórzy naukowcy wysuwają teorię, że Moryc jest wolniejszy od samego siebie.



Może się zdarzyć, że Żółw Moryc zdenerwuje się, jeśli ktoś zbyt natarczywie będzie usiłował go złapać (czasami również z innych powodów, ale to pozostawiam w gestii Animatora). Wówczas nagle, całkowicie niespodziewanie, teleportuje się i przywiera do twarzy tego delikwenta, który najbardziej zalazł mu za skórę. Ze względu na brutalność scen, które następują po przywarciu, pozostaje mi tylko stwierdzić, że jest ono równoznaczne z wyeliminowaniem animka z rozgrywki na 3 minuty. Zdarza się to jednak wyjątkowo rzadko – żółwię trudno jest wyprowadzić z równowagi.

Z wyglądu Żółw Moryc nie różni się niczym od zwykłych przedstawicieli swojego gatunku, jednak próby dłuższego przyglądania się mu doprowadzają do zaburzeń wzroku – oko obserwatora nie jest zdolne do wytrzymania jego absolutnej powolności. Dlatego spojrzenie ześlizguje się z Moryca i ucieka na boki (95% strażników pilnujących żółwia w Alca-Seltzer nabawiło się zeza w przeciągu pierwszych trzech dni służby).

GARŚĆ GADŻETÓW

ZAGĘSZCZACZ BUDYNIU

Jest nieszkodliwy, ale dodany do budyniu sprawia, że staje się on gęsty i twardy (a przy tym całkowicie niejadalny). Stężony budyń zachowuje nadany mu wcześniej kształt,

dzięki czemu można z niego wykonywać co dusza zapragnie. Dostępny tylko w sprzedaży wysyłkowej. Cena: 20$.

BUDYNIOWE RAKIETY ZIEMIA-TOONOŁAK

Opracowane przez TEMPAX samonaprowadzające się rakiety z głowicami z budyniu czekoladowego. Wystrzelona rakieta automatycznie nakierowuje się na najbliższego toonołaka i ściga go do chwili trafienia. Zadaje 1k6+2 Lepkich i Słodkich Obrażeń. Przy wystrzeleniu rakiety należy wykonać rzut 1k6. Wynik 1 oznacza, że budyń odpadł od głowicy przed uderzeniem w cel i rakieta nie zadaje obrażeń. Cena: 150$ za sztukę.

CZEKOLADOWY KOŁEK PICKERA

Wykonany ze stężonego budyniu wynalazek słynnego łowcy paskudztw Wolfganga C. Pickera. Przeznaczony wyłącznie do polowania na wampirołaki. Podaje się go dosercowo. Zadaje 2k6 Przeszywających Na Wylot Obrażeń. Cena: 300$ za komplet (kołek + młotek).

MIOTACZ BUDYNIU

Urządzenie strzela strugami roztopionego budyniu. Każdy, kto znajdzie się w zasięgu rażenia otrzymuje 1k6+1 Bardzo Nieapetycznie Wyglądających Obrażeń/rundę przebywania tam, gdzie nie powinien (tj. w zasięgu). Nie ładować zagęszczonym budyniem!!! Cena: 700$.

BUDYNIOWE KOWADŁA FIRMY ACE

Produkowane w dwóch wersjach: miękkiej (jednorazowej) i utwardzonej (wielorazowego użytku). Kowadła budyniowe nie zadają obrażeń nie-toonołakom. W zależności od rozmiaru, kowadło zadaje różną liczbę Miażdżących i Wydających Odgłos „Splat" Obrażeń. Cena: 120 $ za kostkę obrażeń (do 10k6) w przypadku kowadeł miękkich i 200 $ za kostkę obrażeń (do 20k6) dla kowadeł twardych.

TDT (TEMPAX OWSKI DEWASTATOR TOONOŁAKÓW)

Tą bronią, wyprodukowaną w laboratoriach TEMPAX, mogą się posługiwać tylko animki posiadające zdolność *Pick Up Heavy Things* o wartości 7 lub więcej, albo *Incredible Strength*. Każdy kto nie spełnia tych warunków przy próbie strzału z TDT dostaje 3 Odrzucające Do Tyłu Obrażenia i automatycznie chybia. Broń strzela ciężkimi pociskami, które po uderzeniu rozrywają się i oblewają wszystko wokół (w zasięgu wzroku) płonącym budyniem czekoladowym. Po uderzeniu pocisku cel otrzymuje 1k6 Obrażeń Wbijających w Grunt. Wszyscy znajdujący się w zasięgu wybuchu otrzymują 1k6+2 Przypalających Kuper Obrażeń, a każdy toonołak dostaje dodatkowo 1k6+2 Wyjątkowo Niesmacznie Wyglądających Obrażeń. UWAGA: Zasięg strzału z TDT jest mniejszy od pola rażenia pocisków. Niekiedy TEMPAX dorzuca do broni specjalny Kombinezon Ochronny Anty-TDT. Animek noszący kombinezon może odjąć 1 od każdego rzutu kostką na obrażenia zadane mu przez TDT. Broń jest osiągalna tylko w wyjątkowych okolicznościach. Strzelając z niej należy wykonać rzut 1k6. Wynik 1 oznacza, że TDT rozpadł się animkowi w łapach *zanim* pocisk opuścił lufę. Wyniki 2-4 oznaczają, że TDT rozpadł się już po strzale. Broni nie da się naprawić poza ośrodkami badawczymi TEMPAXU. Cena: 10000$.

MIASTO WIECZOREM

Jak już wcześniej wspomniałem, w Świecie Po zMroku panuje wieczny wieczór. Jest to gorsze od wiecznej nocy, gdyż każdy zdaje sobie sprawę z tego, że najgorsze dopiero go czeka. Ponieważ noc z zasady nie nadchodzi, oczekiwanie na najgorsze przeciąga się w nieskończoność. Jakby tego było mało, stale pada drobny, zacinający deszczyk. Większość budowli zbudowano w toonogotyku (to taki styl architektoniczny). Jego charakterystyczne cechy to skrzypiące podłogi i zawiasy w drzwiach, okna i kominy projektowane tak, aby obieg powietrza wywoływał w nich najbardziej niesamowite odgłosy itp. Gdzie tylko jest to możliwe, stawia się gargulce – zarówno na budynkach, jak i w ogródkach (zamiast gipsowych krasnali).

W miastach Świata Po zMroku wszystkie uliczki są wąskie i słabo oświetlone, a na dodatek ciągle zalega w nich mgła. Legendy mówią, że we mgle można czasem zabłądzić do Kaviarnovnii – krainy przerażającego Lorda Strahda von Yog-Soth-Otha. Odczucia animków które trafiły do Kaviarnovnii jeden z nich opisał słowami: *To gorsze niż leczenie kanałowe i koncert disco-polo razem wzięte.* Tylko od Animatora zależy ile prawdy jest w tych opowieściach.

Jest jeszcze jedno szczególnie tajemnicze miejsce w Świecie Po zMroku. Trafiają do niego animki, które nieszczęśliwie zabłąkały się w okolice gabinetu krzywych zwierciadeł w wesołym miasteczku. Kraina Po Drugiej Stronie Krzywego Zwierciadła (bo tak potocznie określa się to miejsce) zamieszkana jest przez duchy i dwójkę małych dzieci: Alicję i Alvina. Duchy Krainy przeważnie straszą przybyszów. Alicja prowadzi punkt opatrunkowy i sklepik z pamiątkami, natomiast Alvin zajmuje się handlem nieruchomościami.

PRZYKŁADY PRZYGÓD

Na zakończenie podaję przykłady przygód, które drużyna toonołaków może przeżyć (jeśli – he, he – przeżyje! – przyp. red.) w Świecie Po zMroku.

TOONHAMSKA MASAKRA TOPOREM MIĘDZY OCZY



Podobno po T... cowym mieście zMroku) grasuje ...czy osobnik w str...kejsty, uzbrojony by w topór (tzn. to sięga mu do dolne szczęki). W rzeczywistości jest to zabłąkany i mocno zdezorientowany krasnolud w średniowiecznym pancerzu bojowym, który padł ofiarą nieudanego eksperymentu TEMPAXU z wehikułem czasu. Drużyna toonołaków może mu pomóc w powrocie do domu, jednak aby to zrobić, musi wejść w paszczę lwa (i bynajmniej nie chodzi tu o wizytę w cyrku).

HALLO-WEEN, CZYLI GROZA PRZEZ TELEFON

Były księgowy w urzędzie podatkowym dzwoni do przypadkowych mieszkańców Toonham City i przez telefon opowiada im swój życiorys. Coraz więcej animków popada w obłęd po rozmowie z maniakiem. Jak powstrzymać nieuchwytnego szaleńca przed zanudzeniem całego miasta na śmierć?!

INWAZJA ŻÓŁWIA MORYCA

Najbardziej niebezpieczne stworzenie Świata Po zMroku (i nie tylko), Żółw Moryc, ucieka z ogrodu zoologicznego na wyspie Alca-Seltzer. Co gorsza, kieruje się powoli (bardzo, bardzo powoli) na Toonham City. Jeżeli nie zostanie w porę powstrzymany, za jakieś sto, góra dwieście lat miasto znajdzie się w poważnych opałach!!!

Nie wychodź z domu po zMroku!





„Windlings" by Tommy Szczudlo

O PRZESZŁOŚCI SŁÓW KILKA

Poniższy tekst to fragment notatek wykonanych przez Metzlana podczas wykładu Jallo Czerwonobrodego w wielkiej bibliotece w Throalu, w roku 1505 TH.

Powinniśmy cieszyć się dniem dzisiejszym, ale nie wolno nam zapomnieć o przeszłości. Niektóre rzeczy nie mogą się powtórzyć.

[illegible]

Opowieść ta rozpoczyna się na niemal sto lat przed założeniem krasnoludzkiego królestwa Throal. W tych dniach bowiem doradca królowej elfów – Elianar Messias – wdał się ze swą panią w spór, który zakończył się jego wygnaniem. Banicja miała trwać sto lat, w czasie których Messias miał docenić wartość dziedzictwa kulturowego swojego narodu i nauczyć się panować nad językiem. Wielki elf nigdy nie powrócił do Smoczej Puszczy – serca narodu elfów. Dokonał jednak wielu ważnych czynów, z których największym i najważniejszym dla nas – jego potomnych – było odnalezienie Ksiąg Cierpienia.

Po wygnaniu Messias udał się na południowy-wschód Barsawii, do miejsca, które dzisiaj nazywamy Górami Delaryjskimi. Tam, wraz z grupą uczonych, służących Mynbruje – Pasji Wiedzy – rozpoczął badania nad księgami i zwojami odkrytymi w jednej z górskich jaskiń. Badacze wierzyli, że zapiski te pochodzą sprzed tysięcy lat – z czasów, kiedy magiczna energia świata była o wiele słabsza niż dziś. Spośród odkrytych dokumentów Messiasa zainteresowało szczególnie sześć podobnych do siebie, zarówno rozmiarem, jak i stylem, ksiąg. Już na pierwszy rzut oka zorientował się, że skrywają one mroczną, najprawdopodobniej niebezpieczną wiedzę. Wierzył również, że są ostrzeżeniem – przed czym jednak, nie miał pojęcia. Całe swe życie poświęcił na odcyfrowanie tajemniczych ksiąg; praca ta pochłonęła go bez reszty i jednocześnie doprowadziła do zguby.

Kilka lat później towarzysze Messiasa odnaleźli jego ciało – wykręcone z bólu, który Elianar sam sobie zadał. Wielki elf odszedł bez słowa; wszystko, co po nim zostało, to kilka zdań nakreślonych drżącą ręką. Brzmiały one tak:

Oto są Księgi Cierpienia.
Nasza zguba i nasze wybawienie.
Poznajcie je dobrze,
albowiem inaczej wszyscy zginiemy.

Tego samego dnia coś przerażającego nawiedziło korytarze klasztoru i zabrało ze sobą dusze sześciu uczonych. Następnego dnia najstarszy mędrzec, elf o imieniu Kearos Navarim, zabrał wszystkie Księgi Cierpienia i wraz z trzema towarzyszami udał się w długą wędrówkę do krainy swoich narodzin – daleko na południe i zachód, poza granice Barsawii. Tam, na wyspie na Morzu Selestreńskim, w miejscu zwanym Nehr'esham, rozpoczął dalsze badania nad zawartością przerażających tekstów. To był początek imperium Thery.

Wieść o pracy Navarima bardzo szybko obiegła świat. Ze wszystkich stron napływali adepci, uczeni, potężni magowie, należący do wszystkich narodów i ras. Wkrótce wyspa zaludniła się, a mała osada zmieniła w miasto. Navarim, zdając sobie sprawę, że Księgi Cierpienia mogą nie być jedynymi zapiskami ocalałymi z dawnych czasów, słał w świat poszukiwaczy. Ci czasem wracali z pustymi rękami, a czasem z nowo odkrytymi zwojami i kodeksami. Aby pomieścić wszystkie te dzieła, zbudowano Wieczną Bibliotekę.

W tych samych dniach, daleko na północnym-wschodzie zostały położone podwaliny pod krasnoludzkie królestwo Throal.

Od osiedlenia się w Nehr'esham minęło sto pięćdziesiąt lat. Budowa biblioteki niemal dobiegła końca. Wtedy też pierwszeHorrory pojawiły się w naszym świecie. Mroczny cień padł najpierw na miasto Majallan, leżące w ludzkim królestwie Landis. Na ulicach grasowały upiorne duchy, doprowadzające ludzi do szaleństwa i samozagłady. Kolejnym znakiem, że zbliża się niewyobrażalne zło były wydarzenia w Draoglinie, leżącym w prastarym krasnoludzkim królestwie Scytha. Przez rok każde nowo narodzone krasnoludzkie dziecko usychało i umierało w pierwszym miesiącu życia – tak jakby jakaś straszliwa bestia, potwór z koszmarów, wysysał z nich całą witalność. Niepokojących znaków było coraz więcej. Na pustkowiach, w ruinach i w miastach pojawiały się straszliwe stwory, które zwyciężyć można było tylko jednocząc swe siły.

Navarim i inni uczeni, usłyszawszy pogłoski o wydarzeniach na północy, zdali sobie sprawę, że jest to początek czegoś o wiele, wiele gorszego. I wtedy nastąpił przełom. Młody asystent i uczeń Navarima, krasnolud Jaron, rozszyfrował prastare pismo i przetłumaczył pierwszą z ksiąg. Tom ten nazwano później po prostu Pierwszą Księgą Cierpienia. Mówiła ona o strasznych, dniach, które nadejdą, o Horrorach – istotach, których nie da się powstrzymać i które, najprawdopodobniej, zniszczą cały świat. Opisywała Horrory, jako przerażające byty, zamieszkujące najmroczniejsze zakątki innych wymiarów. Rozum śmiertelników nie był i nie jest w stanie ogarnąć ich istoty. Wiadomo tylko, że karmią się wszystkim co żywe. Niektórym wystarcza mięso i krew, innym zaś – tym potężniejszym – potrzebne są cierpienie, strach i ból.

Słowa zapisane w Pierwszej Księdze Cierpienia obiegły cały świat. Miasto wokół Nehr'esham zaczęło się rozrastać i wkrótce objęło całą wyspę. Nie minęło wiele czasu, kiedy nadano temu miejscu nową nazwę: Thera, co oznacza „fundament". W tych dniach wyspa stała się centrum handlu i nauki we wschodniej części basenu Morza Selestreńskiego. Chcąc utrzymać rosnącą populację, Theranie musieli sprowadzać robotników z innych krain. Threańskie niewolnictwo zaczęło się właśnie od nich.

W rok od przetłumaczenia Pierwszej Księgi Cierpienia Navarim rozesłał jej kopię do wszystkich królestw znanego świata. Niewielu uwierzyło w zawarte w niej ostrzeżenie.

W międzyczasie prace nad odcyfrowaniem pozostałych tomów nie ustawały. Uczeni mieli nadzieję, że odnajdą w nich jakiś sposób na ochronę albo powstrzymanie Horrorów. Założono Szkołę Cieni, której uczniowie mieli poświęcić się poszukiwaniom zbawienia. Grupy adeptów i magów przemierzały cały świat, walcząc z pojawiającymi się na nim Horrorami i zdobywając o nich wiedzę. Dzięki owej wiedzy Theranie zapanowali nad siłami natury: powietrzem, ogniem, wodą, ziemią i drewnem; wybudowali swoje wspaniałe miasta, skonstruowali podniebne okręty i odkryli tajemnice magicznych pieczęci i zapór. Thera stała się wyspą, narodem, a wreszcie imperium, którego istnienie opierało się na magii.

Thera rosła w siłę, ziemia zaś, która w przyszłości otrzymała miano Barsawii, trwała w błogiej nieświadomości. Nie posiadała jeszcze nazwy, a zamieszkujące ją niezależne plemiona były podzielone na dziesiątki maleńkich miast-państw.

W roku 212, według kalendarza Throalu, Theranie przybyli do Barsawii. Na początku skontaktowali się z ludźmi zamieszkującymi królestwo Landis. Później therańscy oficjele i ambasadorowie zaczęli przemierzać całą krainę i nawiązywać kontakty handlowe ze wszystkimi, których udało im się odnaleźć. Barsawia, jak odkryli, była zasobna w magiczne esencje i materiały, których pożądali. Pierwsza flota handlowa Theran przybyła w roku 216. Jej pojawienie się było dużym zaskoczeniem dla miejscowych władców – bardzo szybko podpisali oni traktaty z przybyszami, nie zastanawiając się nad ich konsekwencjami. Widok dziesiątków therańskich statków powietrznych, unoszących się ponad pałacami i zamkami, dał im do zrozumienia, że w Barsawii pojawiła się nowa siła, której nikt nie potrafi dorównać.

Niemal czterysta lat po założeniu Nehr'esham, w roku 341 zmarł Navarim. Pięć lat później jego następca – Starszy Thery, człowiek o imieniu Meach Vara Lingam – ujawnił światu dzieło wieńczące dokonania swego poprzednika. Nosi ono tytuł „Rytuały ochrony i przetrwania". Wbrew jego słowom, rytuały nie zapewniały ochrony przeciwko Horrorom, a były jedynie teoretycznymi rozważaniami na ten

temat. W swym dziele Navarim proponował stworzenie olbrzymich, podziemnych schronień, które nazwał kaerami. Ich ściany miały ochronić nawet przed najpotężniejszymi Horrorami, które poruszały się nie tylko w fizycznym świecie, ale również w przestrzeni astralnej. Jednocześnie ostrzegał, że ten sposób może okazać się niewystarczający. Dlatego też proponował szereg słabszych zabezpieczeń. Uważał, że magowie mogą nauczyć się tworzyć runy i zaklęcia ochronne, które będą „przyzywać" Horrory, a kiedy już je zwabią – więzić w magicznej sieci.

Navarim zdawał sobie sprawę, że jego praca to tylko zbiór przypuszczeń i teorii. Tuż przed śmiercią zlecił więc swym następcom, aby podjęli dalsze badania nad zabezpieczeniami oraz budowę kaerów. Po latach uczniowie Navarima odkryli, jak zabezpieczyć podziemne (i nie tylko podziemne) schronienia, zamiast jednak rozgłosić je wszem i wobec, zachowali zdobytą wiedzę dla siebie w nadziei, że inni zapłacą za nią sowicie.

Magiczne zabezpieczenia zdolne ocalić Therę wymagały dużej ilości magicznego metalu, zwanego orichalk. Na początku mieszkańcy wyspy kupowali go od miejscowych władców, nie wyjaśniając oczywiście, do czego jest im potrzebny. Później jednak zaczęli wydobywać go na własną rękę. Nim do tego doszło, rozpętały się wojny orichalkowe. Rozpoczęły się one od napadów trolli z Lśniących Szczytów na powietrzne barki Theran, przewożące magiczny metal. Nie musiało upłynąć wiele czasu, aby cała Barsawia pogrążyła się w chaosie wojny. Miejscowi władcy – zamiast wspierać Theran – zaczęli sami rabować drogocenną rudę. Wojny trwają ponad 40 lat, podczas których narody zrywają sojusze i zawiązują nowe, wędrowne plemiona przemieniają się w bandy najemników, a szlachetnie urodzeni spiskują i zdradzają własne ludy. Jedynie w Throalu i Shosarze prawowici władcy nie zostają obaleni.

Theranie nie mają zamiaru tolerować napadów na swoje okręty. Wkrótce oprócz transportowych barek na niebie Barsawii pojawiają się uzbrojone statki wojenne. Nie zmienia to jednak sytuacji. Przerobione barki są zbyt wolne i mało zwrotne, aby mogły konkurować ze statkami trolli z Lśniących Szczytów. Po nich przychodzi kolej na zbudowane z myślą o wojnie kile – olbrzymie, kamienne okręty, przypominające raczej zamki niż smukłe galeony czy śmigłe drakary. Ale to jeszcze nie wszystko, na co było stać Theran. Pewnego ranka nad Lśniącymi Szczytami pojawia się coś, czego w Barsawii jeszcze nie widziano. Therański behemot – największy i najpotężniejszy statek, jaki kiedykolwiek zbudowano. Trudno go jednak nazwać statkiem, bardziej przypominał bowiem miasto, którego mury oddalone były od siebie o czterysta metrów.

Flota trolli nie była w stanie oprzeć się takiej potędze. Podczas Bitwy o Powietrzną Przystań dzielni wojownicy zostali pokonani, a ich statki zniszczone. Theranie nie zamierzali jednak na tym poprzestać. Później – dla przykładu – zniszczyli domostwa trolli i wzięli do niewoli tych, którzy przeżyli straszliwą rzeź.

W sto dni po Bitwie o Powietrzną Przystań, w roku 443 TH, Starszy Thery, człowiek imieniem Thom Edro, proklamował powstanie imperium Thery. Barsawię uznano za jego prowincję, a jej mieszkańcom obiecano ochronę przed szalejącą pożogą wojen orichalkowych. Wymagano od nich jedynie złożenia przysięgi wierności imperium. Thera kusiła potencjalnych wasali obietnicą ujawnienia magicznych sekretów, które pozwolą obronić się przed Horrorami. Imperium buduje na północnym wschodzie miasto Parlainth, stolicę prowincji, w której osiada przyszły gubernator Barsawii. W Powietrznej Przystani stacjonują znaczne siły Theran. Dziesiątki pomniejszych miast-państw chętnie uznały zwierzchnictwo imperium. Silniejsze królestwa były bardziej oporne, ale therańska marynarka wojenna miała ogromny dar przekonywania. Nawet Throal musiał jej ulec.

W tych dniach wojny i strachu przed Pogromem liczni śmiałkowie próbowali na własną rękę odnaleźć sposoby ochrony przed Horrorami – nie wszyscy bowiem chcieli zapłacić tak wysoką cenę za przetrwanie, jakiej zażądali Theranie. I wtedy pojawiły się pogłoski o tym, że zamieszkujące Barsawię smoki posiadają sekret ochrony przed zbliżającym się kataklizmem. Wiele najpotężniejszych smoków zaoferowało swą pomoc wybranym królestwom, co Theranie potraktowali jako zamach na swoją pozycję. Rozpoczęła się wojna. W jej pierwszej fazie Theranie zabili dwa smoki, przypłacając to utratą behemota. Trzeci z gadów – Lodoskrzydły – zniknął bez wieści, wysłane siły odnalazły tylko jego opuszczone leże. Wkrótce potem żeglarze dostrzegli u nabrzeży Thery wielkiego smoka, opadającego na miasto. Zanim obrońcom udało się cokolwiek zrobić, gad odleciał. Następnego dnia umarło dwunastu wpływowych Theran – każdy z nich maczał palce w kampanii przeciwko smokom. Podczas następnych dwóch tygodni sytuacja powtórzyła się jeszcze dwukrotnie. Ofiarą wielkich gadów padły kolejne wpływowe osobistości Thery. W obliczu tych wydarzeń Theranie pozostawili smoki w spokoju, pod warunkiem jednak, że przestaną one udzielać wszelkich informacji o Pogromie i Horrorach.

Pogrom zbliżał się wielkimi krokami. Mieszkańcy Barsawii szykowali się do odparcia lub przetrwania inwazji Horrorów. Niektórzy budowali niewielkie, podziemne wioski, których strzegły zapory uplecione z korzeni rosnących na powierzchni ziemi roślin. Krasnoludy z Throalu wykopały sieć tuneli w największej górze królestwa, tworząc swój kaer. Inne miasta zmieniły się w fantastyczne cytadele, których ściany zdobiły ręcznie wyryte runy. Każde pojawienie się Horrora przyspieszało tempo prac. Kontakty między miastami, a później między całymi państwami, stopniowo zanikły. Niektóre osiedla żyły pod taką presją strachu, że odcięły się od świata na długo przed rzeczywistym początkiem Pogromu.

Niektórzy odrzucili propozycję Theran. Wśród nich znalazła się między innymi królowa wszystkich elfów, Alachia ze Smoczej Puszczy, która zabroniła swoim poddanym chronić się w kaerach i cytadelach. Zaproponowała im alternatywę. Władcy żywiołów wykorzystali esencję drewna do ochrony przed Pogromem. Królowa wierzyła, że Horrory nie będą w stanie pokonać zapór wykonanych z żywych drzew wzmocnionych potęgą magii. Wiele z elfów pochodzących spoza Smoczej Puszczy nie zgadzało się ze swoją królową uważając, że sposoby Theran zapewnią im lepszą ochronę. Alachia nie zmieniła jednak swojego zdania.

Współcześni mędrcy datują rozpoczęcie Pogromu na rok 1008 kalendarza Throalu, bowiem właśnie w tym roku Horrory rozpoczęły oblężenie Thery. Wyspa jako pierwsza wzniosła osłony i odcięła się od zewnętrznego świata. Ostatnie posłanie Theran do podległych narodów wypełniły życzenia szczęścia, bezpiecznego przetrwania Pogromu oraz zapewnienia o nieustającej potędze imperium.

Nie trzeba było długo czekać, by inni poszli w ślady Thery. Tysiące kaerów i cytadel odcięło się od świata, by przetrwać Długą Noc, która miała trwać pięćset lat. Podczas następnych wieków wiele ze schronień poddało się mocy Horrów, a zamieszkujący je Dawcy Imion zginęli, zostali odmienieni lub spotkał ich jeszcze gorszy los. Tak jak przewidywało wielu elfich uczonych, Smocza Puszcza nie oparła się potędze stworów z innego świata. Magiczne zapory stawiane przez władców żywiołów padały jedna po drugiej. W końcu nie pozostało nic, co mogłoby ochronić królową i jej poddanych. I wtedy, w ostatniej chwili przed zagładą, elfy ze Smoczej Puszczy zdobyły się na desperacki czyn. Najpotężniejsze Horrory żywiły się bólem, cierpieniem, strachem, uczuciami. Jedynym sposobem ochronienia się przed nimi było wyzbycie się wszelkich emocji. I elfy to zrobiły, odprawiając Rytuał Cierni. Wyrastające

z ich ciał kolce, pozbawiły je uczuć, uczyniły kimś innym i odmieniły na zawsze. Wraz ze swymi mieszkańcami zmieniła się puszcza, która była częścią odprawianego rytuału. Dziś nazywamy ją Krwawą Puszczą, a żyjące w niej elfy – krwawymi.

Jeszcze gorszy los spotkał Parlainth, stolicę Theran w Barsawii. Miasto to nie zostało odcięte od świata magiczną kopułą jak sama Thera. Mieszkający w nim magowie znaleźli inny sposób – przenieśli je do innego wymiaru, a pamięć o nim wymazali z umysłów wszystkich ludów Barsawii. Chcieli, aby żaden Horror nie znalazł wzmianki o Parlainth i nie trafił do miasta tym śladem. Zostali jednak przechytrzeni przez mroczne potwory z innych światów. Horrory pojawiły się w mieście nim jeszcze przeniesiono je do odległego wymiaru i ujawniły się, kiedy było już za późno. Parlainth, które dziś znamy, przywrócił do naszego świata J'roll, bohater Barsawii. Jednak miasto zmieniło się nie do poznania; nie pozostał w nim nikt z jego mieszkańców. Dziś jego ulice przemierzają Horrory, ich konstrukty, przerażające bestie i nieliczni śmiałkowie, poszukujący zaginionych skarbów i sławy.

Pogrom skończył się sto lat wcześniej, niż było to przepowiedziane. Magia nigdy nie opadła do poziomu, o którym była mowa w Księgach Cierpienia. Nie mogąc się doczekać końca Długiej Nocy, władcy Throalu wysłali do świata zewnętrznego zwiadowców. Pierwsi wyruszyli w roku 1409, ale przepadli bez śladu. Następni rok później, ale i oni nie powrócili. Dopiero następna wyprawa w końcu w 1412 zakończyła się sukcesem. Jej uczestnicy donieśli, że Horrory pozostały jeszcze w Barsawii, ale w niewielkiej liczbie. Słysząc to przywódcy Throalu postanowili wysłać liczniejszą drużynę, która mogłaby w pełni ocenić zniszczenia spowodowane podczas Pogromu. W 1416 roku, tuż po ustabilizowaniu się poziomu magii, członkowie nowej ekspedycji wciągnęli żagle na maszty odremontowanego statku, nazwanego „Przebudzenie Ziemi". Wyprawa trwała blisko rok, ale wreszcie poznaczony wojennymi bliznami okręt zawinął do Throalu. Skrajnie wyczerpana załoga nie kryła radości – znakomita większość Horrorów opuściła krainę, a te, które pozostały, wycofały się do obszarów wzmożonej aktywności magicznej. Mieszkańcy Throalu szykują się do opuszczenia kaeru. W roku 1418 „Przebudzenie Ziemi" wyruszył raz jeszcze i udał się do innych narodów Barsawii z wieścią, że Pogrom dobiegł końca. Niestety, tylko mieszkańcy dwu spośród ponad dwudziestu odwiedzonych kaerów postanawiają wyjść na powierzchnię. Niepowodzenie zmusza króla Varulusa do wysłania „Przebudzenia Ziemi" do Landis. Niestety, statek nigdy tam nie dociera. Jego załoga znika bez śladu, a pusty wrak do dzisiaj krąży nad Barsawią.

W roku 1420 król Varulus III nakazał otworzyć wrota Throalu. W ciągu kilku następnych lat kupcy organizują ekspedycje, które przywracają handlowe kontakty z pobliskimi osiedlami. Z biegiem czasu nawiązują coraz więcej i więcej kontaktów, docierając nawet do osad t'skrangów nad Wężową Rzeką. Wszystko to czynią w wielkim pośpiechu, wiedzą bowiem, że wkrótce nadejdą Theranie. Pierwsi emisariusze z Thery przybyli dopiero pięćdziesiąt lat po otwarciu krasnoludzkiego królestwa. Nie zostali jednak powitani w Barsawii z otwartymi ramionami. Dawcy Imion nauczyli się żyć bez nich – byli teraz wolni i niezależni. Musiało więc nadejść nieuniknione; wybuchła wojna.

Wolne ludy Barsawii, prowadzone przez Throal, stanęły do walki ze swymi ciemiężcami sprzed wieków. Po ciężkich walkach Theranie zostali wyparci na południe. Wojna jednak nigdy się nie zakończyła. Thera i Throal stoją naprzeciwko siebie niczym dwa przygotowujące się do walki olbrzymy. Jest tylko kwestią czasu, kiedy konflikt wybuchnie na nowo.

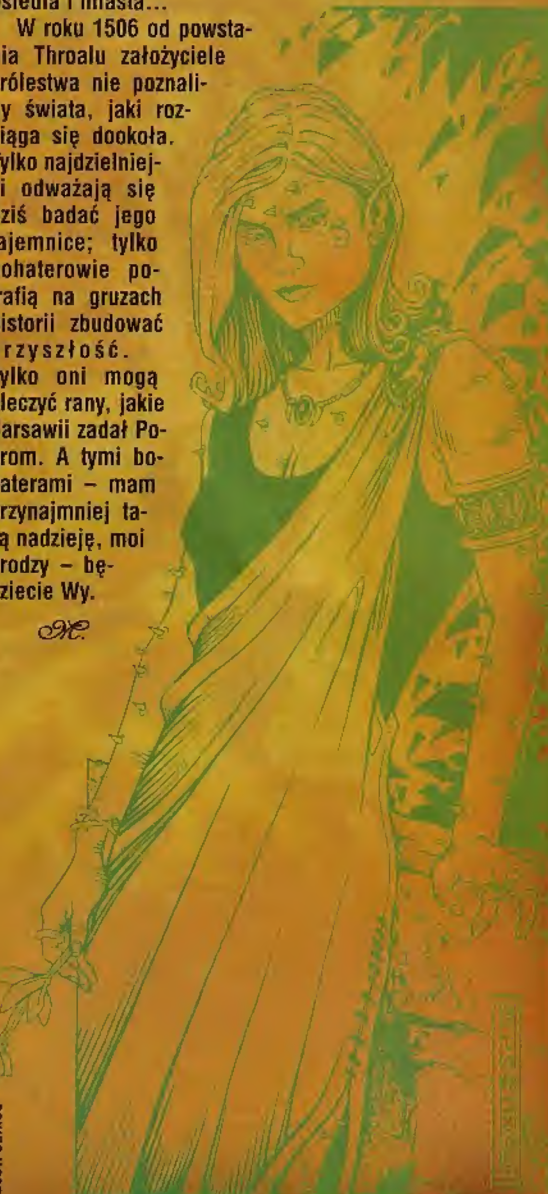
Świat po Pogromie zmienił się w sposób, jakiego nie przewidywali nawet najwięksi mędrcy. Na przekór wiedzy, jaką posiadamy, magia nie zaniknęła, lecz wciąż jest silna. Zaczynamy dostrzegać w tym dowód, że udało nam się przeczekać Pogrom – oto świat obrał stabilny kurs, wiodący w przyszłość.

Throal i Thera walczą o przetrwanie. Na południu Barsawii kryształowi łupieżcy budują statki powietrzne z myślą o przyszłych wyprawach; orkowi nomadzi przemierzają kraj na ognistych rumakach, w poszukiwaniu przygód i niebezpieczeństw; elfy z Krwawej Puszczy znalazły własny sposób na przetrwanie czasu Pogromu, sposób, który wstrząsnął całą elficką społecznością; w miejscach, gdzie cywilizacja styka się z naturą, rozkwitają osady wietrzniaków; brzegi długiej Wężowej Rzeki zamieszkują t'skrangi, trudniące się przede wszystkim handlem i piractwem; przypominający chodzące głazy obsydianie wędrują po całej krainie, oferując pomocną dłoń wszędzie tam, gdzie Barsawianom grozi niebezpieczeństwo.

A nie trzeba go specjalnie szukać – wystarczy zejść z uczęszczanych szlaków, choćby w poszukiwaniu skarbów, ukrytych przed wiekami przez zapomniane dziś ludy. Horrory wprawdzie wycofały się, ale wciąż dysponują potężną magią i czyhają na ofiary w mrocznych zakamarkach Barsawii: w zdobytych cytadelach śpią na stosach bogactw, pozostałych po tych, których zgładziły; w odległych częściach krainy pustoszą nowe osiedla i miasta...

W roku 1506 od powstania Throalu założyciele królestwa nie poznaliby świata, jaki rozciąga się dookoła. Tylko najdzielniejsi odważają się dziś badać jego tajemnice; tylko bohaterowie potrafią na gruzach historii zbudować przyszłość. Tylko oni mogą uleczyć rany, jakie Barsawii zadał Pogrom. A tymi bohaterami – mam przynajmniej taką nadzieję, moi drodzy – będziecie Wy.

MC



Scott James